DÉCEMBRE 1993 NUMÉRO 23

MEGA FORCE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le magazine des joueurs sur SEGA

EXCLUSIF
ELECTRONIC ARTS
JOUE LE JEU !

TESTS

ROBOCOP Vs TERMINATOR (MD)
SILPHEED (M-CD)
MICROCOSM (M-CD)
FIFA SOCCER (MD), Etc.

PREVIEWS

ETERNAL CHAMPIONS (MD)
L'ÉKLAT' TOTALE

LES SOLUCES SUR MD
- JUNGLE STRIKE
- GLOBAL GLADIATORS

LES 1ères PHOTOS de DRAGON'S LAIR sur MEGA-CD

MICROMANIA ET MEGA FORCE VOUS OFFRENT 4 COUPONS DE 50 F C'est Noël !

T 4702 - 23 - 30,00 F

N°23 • DÉCEMBRE 1993 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

Mega Advanced Gaming-91%

Sega Pro-92%

A Bitmap Brothers game

GODS

DEVIENS UN DIEU SUR

SEGA MEGA DRIVE

1991,1992,1993 The Bitmap Brothers.Gods is a trademark of The Bitmap Brothers.All rights reserved.Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.Licensed by Accolade Inc.

SOMMAIRE

N° 23 DECEMBRE 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

Edito

Les éditos de Noël ne sont pas, en général, d'une originalité folle. Alors je serai bref à ce niveau et vous en souhaite un bon. Un bon de quoi ? Un bon Noël, pardi ! Maintenant que la tradition est respectée, on va pouvoir changer de sujet, ce qui en soi n'est pas une mauvaise chose. Vous voilà donc, ici, à l'approche du numéro 23 de Mega Force, dernier numéro de l'année 1993, année qui fera date dans l'histoire des jeux vidéo avec l'introduction officielle en Europe de la première machine laser, le Mega-CD.
Avant d'oublier, j'aimerais vous remercier d'être passé au "Super Games", à la porte de Versailles. L'ambiance était délirante et cela nous a fait plaisir de voir enfin vos sales bouilles de consoleux avides de sprites et d'effets spéciaux. Vous avez été nombreux à répondre à notre offre spéciale, vous savez, celle du précédent numéro où il était possible d'acheter la compil de trois jeux sur Megadrive pour 60 balles. L'année prochaine, on essayera de renouveler ce genre d'opération. Les jeux sont chers, très chers, peut-être même trop chers, alors si Mega Force peut vous permettre d'étendre votre collect' sans pour autant ruiner votre portefeuille, on n'hésitera pas.
Les fins d'année sont toujours une période de grande réflexion, ne serait-ce qu'à cause des "bilans", et afin d'être encore plus performants l'année prochaine, nous avons besoin de vous pour savoir quelles sont les directions que devrait prendre Mega Force. Écrivez-nous, pour nous faire part de vos suggestions et de vos idées, elles seront les bienvenues.
Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture et une année pleine de petits Sonic dans la tête.
Bonne année 1994 !

SCHMÜRZ

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMURZ 4
REPORTAGE : ELECTRONIC ARTS JOUE LE JEU ! 6
HIT-PARADE ET DERNIERES SORTIES 18
LES MEGA NEWS 22
SAYONARA : EN DIRECT DU JAPON 28
ANCIENS NUMÉROS, PIN'S ET CLASSEURS 32
EN DÉTRESSE 34
LES MEGA-SCORES 37
LES SECRETS DE MEGA FORCE 38
JEUX DE NOEL : LE "TOP 5" DE LA RÉDAC' 42
CONCOURS PUGGSY 70
ABONNEMENT 136
PETITES ANNONCES 144

LES PREVIEWS

ETERNAL CHAMPIONS (MD) 46
TOEJAM & EARL II (MD) 50
DRAGON'S REVENGE (MD) 52
INSTRUMENTS OF CHAOS - YOUNG INDY (MD) 54
HULK (MD) 56
SENSIBLE SOCCER (MS) 58
DR ROBOTNIK (MD) 60
TERMINATOR (M-CD) 62
GUNSHIP (MD) 64
DRACULA (MS) 66
PELÉ (MD) 68

LES MEGA JEUX

JUNGLE STRIKE (MD) 71
MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS - 2EME PARTIE (MD) 137

LES NOUVEAUTÉS

SILPHEED (M-CD) 84
FIFA SOCCER (MD) 88
GODS (MD) 90
LOTUS II (MD) 92
F-117 (MD) 94
THE OTTIFANTS (MD) 96
SENSIBLE SOCCER (MD) 98
ZOOL (MD) 100
POWER FACTORY (M-CD) 102
FANTASTIC DIZZY (MS) 104
ZOOL (MS) 106
ROBOCOP VS TERMINATOR (MS) 108
CHUCK ROCK (M-CD) 110
LETHAL ENFORCERS (M-CD) 112
DRACULA (GG) 114
THE OTTIFANTS (GG) 116
COSMIC SPACEHEAD (GG) 118
MICROCOSM (M-CD) 120
PUGGSY (M-CD) 122
SEWER SHARK (M-CD) 124
SPIDERMAN (M-CD) 126
HOOK (MD/M-CD) 128
ROBOCOP VS TERMINATOR (MD) 130
KRISS KROSS (M-CD) 132
THE FLASH (MS) 133
COOL SPOT (MS-GG) 134
ROBOCOP 3 (MS-GG) 135

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, Corinne BISMUTH et Michaël CAMBOUR • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de couverture :** Robocop vs Terminator © VIRGIN Interactive Entertainment • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, ARKHAM • **Dossiers :** JUNGLE STRIKE et McDONALD GLOBAL GLADIATORS réalisés par **MANU et DANBOSS**, avec la collaboration de **Paragon Publishing-UK** • **Tirage de ce numéro :** 150 000 exemplaires • Ce numéro comporte un encart 4 pages chèques-cadeau non folioté, inséré entre les pages 18 / 19 et 130 / 131, ainsi qu'un encart 16 pages central détachable non folioté « CHEEPER ».

votre courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Toujours autant d'actualités que nous ne pouvons passer sous silence, mais nous avons réussi ce mois-ci à donner plus de place à votre abondant courrier... Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : **SCHMÜRZ - MEGA FORCE, 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.**

● Cher Schmürz,
Je voudrais d'abord te féliciter pour ton magazine qui, au fil des mois, devient de plus en plus super. Je voudrais te poser une question : j'ai entendu, à la télévision, une publicité Sega (avec une tête de squelette) dire que le Canal Sega arrivait bientôt. Est-ce vrai ? Si oui, quand le canal Sega paraîtra à la télévision ? Je te remercie.

Nicolas MONNET (69)

Avant toute chose, merci pour tes compliments. Mais pour en revenir à ta question, sache que le Canal Sega n'est juste qu'un concept de publicité. C'est-à-dire qu'à chaque fois que tu verras une pub Sega, elle fera partie du Canal Sega. Cette série de pubs a commencé le samedi 16 Octobre à 0h20, par un spécial Canal Sega qui dura pendant un peu plus de deux minutes, avec plein de news sur les nouveaux produits Sega, comme le Mega-CD 2 par exemple. Si tu veux en savoir plus, dans une News précédente, MegaForce a déjà traité du sujet.

● Cher Schmürz,
Je t'écris pour te dire que ton magazine est super. Passons aux questions :
1) Y-aura-t-il une suite au jeu des "Tortues Ninja" ?
2) Quels jeux préfères-tu entre "Street Fighter 2'" et "FIFA International Soccer" ?
3) Pourquoi les abonnements à "Mega Force" sont réservés à la France métropolitaine et pas pour la Polynésie française ?
4) Pourquoi n'y-a-t-il pas eu de poster dans le Mega Force n°20 ?
5) Combien coûte le Mega-CD en France, car là où je suis, il n'est pas commercialisé ?
6) Sega n'a t-il pas prévu un "Sonic 3" ? Si oui, pour quand ? S'il vous plaît, répondez à ma lettre car j'habite à Tahiti.

Sébastien DAVID (Tahiti)

Salut à toi, ô le Tahitien !
1) La suite des "Tortues Ninja" mangeuses de pizzas est en cours de réalisation. Cette "prolongation" aux aventures des Tortues Ninja se prénommera "Tournament Fighter". Eh oui, il s'agira en fait d'un jeu à la "Street Fighter 2", mais avec tous les personnages principaux du dessin animé, ce qui diffère quelque peu de la première version sur Megadrive. Pour tout savoir, tu peux même mater le numéro 22 de Mega Force, TMHT y est testé.
2) À vrai dire, ta question est un peu bizarre, car tu me donnes le choix entre deux jeux totalement différents. Tout ce que je peux te dire, c'est que "Street Fighter 2' " est un excellent jeu de combat, et que "FIFA" est un bon jeu de foot avec une superbe ambiance sonore. Mais bon, comme tu veux que je tranche, je vais trancher : achète-toi Street Fighter II', tu ne pourras jamais le regretter.
3) Je t'arrête tout de suite, les abonnements à MegaForce ne sont absolument pas limités à la France métropolitaine, et ils sont parfaitement accessibles aux DOM-TOM. La seule différence concerne le prix, qui est plus important pour les DOM-TOM du fait du transport en avion ! En revanche, il est vrai que parfois nous proposons certaines promotions (comme la Mega-Compil à 60 F) qui sont réservées à la France métropolitaine, à cause du prix du port exhorbitant sur ce type de paquet, et qui n'offrent du coup plus d'intérêt pour le client final à grande distance.
4) On n'a pas toujours quarante mille solutions, et il nous faut malheureusement faire quelquefois des choix déchirants en gestion. Soit on fait un gros magazine avec tout plein de pages comme on le fait actuellement, soit on file un poster et l'actualité est moins bien suivie. Nous avons préféré la seconde-solution. Pas toi ?
5) Le Mega-CD 2 est au prix de 1990 F en France, avec le jeu "Road Avenger" inclus dans le pack.
6) La seule nouvelle version de Sonic pour l'instant est "Sonic CD" qui vient tout juste de sortir. Sonic III est bel et bien en préparation chez Sega Of America, mais pour l'instant, nous n'avons pas plus de renseignements.
À mon tour de te poser une question. Peux-tu m'envoyer une belle carte postale ?

● Salut Schmürz,
Je t'écris car j'ai quelques questions qui me trottent dans la tête. Mais avant tout, je trouve que ton magazine n'est pas mal du tout ! Sauf qu'il est peut-être un peu confus. Voici mes questions sur la Megadrive :
1) Je voudrais savoir si "Street Fighter 2'" peut marcher sur une télé 50Hz, car j'ai déjà eu des problèmes avec "Global Gladiators" et "Thunder-Force 4" ?
2) Peux-tu me dire si "Astérix" est mieux que "Cool Spot" ?
3) Est-ce que les "X-Men" valent le coup ?
4) Est-ce que la Megadrive 2 est techniquement supérieure à la Megadrive 1 ?
5) J'ai vu dans le Mega Force n°21 qu'il y a des personnes "En détresse" sur Fatal Fury (n°21015/n°21019) et je ne trouve pas les réponses. Pourrais-tu me les envoyer ?
Merci d'avance pour les réponses et vive Sega !

Alexandre VAN-HAMME (59)

Salut Alex, je suis à toi de suite.
1) Si tu possèdes une Megadrive "officielle", en théorie, tu ne dois pas avoir de problèmes de ce type. Mais dans le cas où ta console serait japonaise, je te conseille vivement d'en acheter une autre. Car tous les jeux qui sortent à l'heure actuelle ne sont pratiquement plus qu'Européens. Et l'on dira ce que l'on veut, mais c'est tout de même bien plus sympa d'avoir des notices en français et des jeux vraiment réalisés pour ta console.
2) Pour ma part, ce sont deux bons jeux, mais j'ai une légère préférence pour Cool Spot qui, sur Megadrive, est vraiment génial.
3) C'est un jeu correct mais sans plus, à mon goût. De plus, il est particulièrement difficile mais ça, ce peut être un avantage...
4) Techniquement, ce sont exactement les mêmes machines. La Megadrive II a simplement été "relookée" et elle est plus compacte, c'est tout.
5) Tu peux mater les "En détresse" dans ce numéro et tu trouveras les réponses aux questions que tu te poses sur Fatal Fury.

● Salut Schmürz,
Déjà, je tiens à te dire que ton mag est vraiment giga. Voilà mes questions :
1) Est-ce vrai qu'il serait possible que "Virtua Fighters" sorte sur Megadrive grâce au programme D.S.P. ?
2) "Aladdin" sur Megadrive vaut-il le détour ?
3) Est-ce que "Rocket Knight Adventures" sortira sur Game Gear ? Si oui, vaut-il le coup ?

Moi aussi, je t'aime !...
1) Pour le moment, ce jeu n'est apparemment prévu que sur la future console 32 bits de Sega, la "Saturn". Mais attendons d'avoir plus d'infos sur ce sujet. Oui c'est ça, attendons, car pour l'instant rien d'officiel n'a vraiment été dit sur le sujet.
2) "Aladdin" est un véritable petit chef-d'œuvre sur Megadrive. C'est tout simplement un dessin animé interactif. L'animation est fabuleuse, et... regarde plutôt le Zapping de notre numéro 21 et tu en apprendras bien plus encore.
3) Il n'est pas prévu à l'heure actuelle.

● Salut Schmürz,
Je voudrais te poser quelques questions très très importantes pour tous les fous de F1 comme moi :
1) Est-ce que "Formula One" sera bientôt disponible et est-il aussi bien que Ayrton Senna's ?
2) Je possède le Mega-CD 2 et je voudrais savoir si "F1 Circus", sorti au Japon, verra le jour en France bientôt. Sinon, y-a-t-il un jeu à sa hauteur prévu prochainement ?
3) Existe-t-il un volant de simulation que je pourrais brancher sur la Megadrive ; si oui, où le trouver ?
4) Pour finir, vous parliez de lunettes de réalité-virtuelle dans votre n°19, je voudrais savoir ce qu'il en est désormais ?

Jean-Marc

Salut à toi, Jean-Marc. Il est vrai que vous êtes nombreux à aimer la Formule 1, mais voyons plutôt tes questions :
1) "Formula One" est disponible à l'heure actuelle pour la Megadrive, et il est vraiment d'enfer, surtout qu'il y a la possibilité d'y jouer à deux simultanément. En fin de compte, je le préfère largement à Ayrton Senna, qui se fait maintenant un peu vieillot !
2) À ma connaissance, il n'est pas prévu. Mais si tu y tiens absolument, tu peux acheter le CDX-Pro spécial Mega-CD 2 et acheter la version japonaise, mais seulement si tu y tiens vraiment car cela risque de coûter un peu cher.
3) Non, pas pour l'instant.
4) Aux dernières nouvelles, elles devraient être disponibles pour la fin de l'année aux USA. Mais la fin de l'année est proche et nous n'avons encore rien vu. Faudra-t-il patienter encore un peu ? Mystère et boule de gomme...

● Cher Schmürz,
J'écris à votre super-méga-magazine pour vous poser quelques questions :
1) Comment sont fabriqués les jeux vidéo et comment sont-ils mis dans les cartouches ?
2) Est-ce que la 32 bits sera plus chère que la 16 bits ?
3) Quand la Master sera-t-elle délaissée ?
4) Est-ce qu'un jeu du même type que "Street Fighter 2" existe sur la Master System ?
5) Est-ce que le Schmürz est prévu en jeu vidéo et surtout en Game Gear ?

Kévin, un Segamaniaque.

1) Il m'est malheureusement impossible, faute de place, de répondre à ta question ici, mais je te promets que dans un prochain Mega Force, tu sauras tout, tout, tout sur le développement d'un jeu sur console Sega.
2) Pour l'instant, aucun prix n'a été avancé par Sega. Mais je ne vois vraiment pas comment une telle machine pourrait être moins chère que la Megadrive...
3) Laissez donc le temps agir. Et ne soyez pas trop pressés de voir disparaître une machine qui, personnellement et en son temps, m'a fait passer des heures inoubliables.
4) En matière de "baston" sur Master System, tu as toujours Mortal Kombat, ce qui n'est tout de même pas rien !
5) Pourquoi pas ! C'est une idée sympa à laquelle il faut réfléchir !...

● Cher Schmürz,
J'aimerais te poser des questions qui ne cessent de tourner dans ma tête :
1) Je possède une Master System et j'aimerais savoir s'il y a un adaptateur pour jouer aux jeux Megadrive. Combien coûte-t-il ?
2) Existe-t-il une manette à 3 ou 6 boutons sur Master System ? Sont-ils en train d'y travailler chez Sega ?
3) Est-ce que Street Fighter 2 va sortir sur Master System ?
Voilà, c'est tout et merci.

Fais attention tout de même à ce que ça ne tourne pas trop, sinon tu va perdre l'équilibre, hi, hi, hi.
1) Comment te dire le prix d'un produit qui n'existe pas et qui n'existera jamais ?... En informatique, tu sais, il y a des limites inhérentes au matériel lui-même. Les programmeurs peuvent toujours faire des prouesses, mais si les composants ne peuvent traiter l'information de façon satisfaisante, ils n'y peuvent rien. Or la Master System est une machine 8 bits tandis que la Megadrive est une 16 bits.
2) Non, et malheureusement pour toi, je crains qu'il n'en existe jamais.
3) Non, rien de prévu en ce sens.

● Bonjour à toute l'équipe de Mega Force !
Ça fait la 9ème fois que je t'envoie une lettre et toujours pas de réponse publiée, pourquoi vous ne voulez pas publier mes lettres ?
1) Quand sortira la BD Sonic ?
2) Au prochain jeu Sonic, pourrait-il y avoir la fiancée de Tails ?
3) Pouvez-vous me dire tous les Sonic qui vont sortir et sur quelles consoles ?
4) Il paraît que Sonic aura 2 nouveaux copains : Ray, un écureuil et Mighty, un tatou, est-ce que c'est vrai ?
5) Pouvez-vous mettre 4 fois plus de Tips et de Courrier, et 3 fois moins de Petites Annonces ?
6) Le Mega Force n'a pas assez de pages, pourriez-vous rajouter trois fois plus de pages ?
7) Pouvez-vous mettre encore des pin's Sonic ou Tails, car ils sont vraiment trop géniaux !?
8) Quand sortira la chaîne Sega ?
9) Est-ce que vous pourriez nous communiquer des infos à chaque fois que vous avez des nouvelles sur un jeu ?
10) Le Mega Force pourra-t-il sortir toutes les 2 ou 3 semaines, car 1 mois, c'est vraiment trop long !?

Tu vois, parfois, cela sert d'être persévérant ! D'autre part, tu penses bien que nous recevons énormément de courrier, vis-à-vis duquel nous essayons de sélectionner les lettres publiées en fonction des questions les plus fréquentes. C'est le cas pour toi aujourd'hui !
1) Nous n'avons pas eu de plus amples informations sur la BD de Sonic, tout en espérant qu'elle sorte le plus vite possible.
2) N'allons pas trop vite ! Déjà que nous n'avons pas encore vu la fiancée de Sonic à l'œuvre, il ne faut pas trop presser les choses, attendons de voir. Mais il est vrai qu'il serait normal que Tails ait, lui aussi, une petite copine...
3) C'est très simple, en ce qui concerne les Sonic, il y a la version "Sonic CD" qui vient de sortir sur Mega-CD. Sonic III est également en préparation sur Megadrive. Mais pour l'instant, c'est tout.
4) Ces deux boules de poils et de carapaces, que sont Ray et Mighty, ne sont en fait que des copains de passage pour notre ami Sonic. En effet, ces deux acolytes ne sont avec lui que sur la version arcade de Sonic, qui se nomme "SegaSonic".
5) et 6) Et bien sûr, c'est toi qui nous donnera les sous pour faire un magazine de 300 pages !
7) En effet, tu n'es pas le seul à avoir beaucoup apprécié les pin's. On essayera de renouveler cette opération.
8) La "chaîne Sega" est un abus de langage. Car il s'agit en fait du "Canal Sega", comme je l'ai déjà expliqué à Nicolas Monnet, un peu plus haut.
9) Mais bien sûr ! D'ailleurs, je te signale quand même que c'est ce que nous faisons depuis les débuts de Mega Force. Car l'information est LA priorité première de Mega Force selon les dires de notre Rédacteur en chef. Alors, je te le demande : que veux-tu de plus ?
10) Et nous, quand est-ce qu'on a le droit de dormir (un peu) !!?

Allez, amitiés à tous, et au mois prochain !

Schmürz

ELECTRONIC

It's in the

La digestion du steak & kidney pie —plat typiquement anglais gracieusement offert, il y a un mois, par les hommes de main de Psygnosis, à Liverpool— à peine terminée (la cuisine british paraît toujours pesante), mon maître vénéré, J'M Destroy, me convoquait à nouveau dans son antre : "Écoute-moi bien, petit coléoptère, j'ai une nouvelle mission pour toi. Electronic Arts England a de nombreux jeux en préparation sur Megadrive et Mega-CD, et je veux que toi, ex-Rex de la photo miniature, tu ailles jouer les espions pour notre canard (laqué, évidemment)". Malgré son accent bizarre, ses yeux bridés (il y a marqué "poussez fort !" sur la porte de son bureau) et sa longue natte noire, je compris que si le message ne s'autodétruisait pas dans les 10 secondes, c'est moi qui allait me faire destroy en refusant son invitation. Aussi, armé et camouflé comme il se doit, je partais sur le champ pour le 90, Heron Drive, Langley, Berkshire, Angleterre.

Récemment sorti sur Megadrive, Jungle Strike, suite attendue de Desert Strike, a bénéficié d'une promotion grandeur nature outre-Manche. Après John Madden American Football, NHL, Road Rash et James Pond, E. A. continue sur sa lancée. Pourquoi pas en France ?

Jewels Burt, lead programmer d'Aspect, jeune, dynamique et franchement passionné.

LONDON - E.A. : 20 MILES, E. A. - L. A. : 5 ANS D'ÉCART

Quelle ne fut pas ma surprise en arrivant dans les locaux de la plus grosse branche implantée en Europe de cette société d'origine américaine ! Le visiteur (ou l'espion, au choix) ne peut que constater l'empreinte de nos amis d'outre-Atlantique dans toute la structure de Electronic Arts U.K. Des bureaux organisés suivant "l'American way of life" de l'entreprise, une hiérarchie pré-établie toujours respectée, avec des tâches bien définies pour chacun des participants, qu'il s'agisse de la section marketing, relations publiques ou administrative. Les programmeurs sont ainsi regroupés à l'un des étages du centre pour une meilleure cohésion, et un travail en équipe de ce fait optimisé. Plus d'une centaine d'employés à la moyenne d'âge comprise entre 25 et 28 ans, qui suivent les traces d'Electronic Arts, San Mateo, Californie, créée en 1982 par W.M. Hawkins, ex-directeur de marketing de Apple Computer Inc.

CHIFFRES ET AMBITIONS

Electronic Arts Limited a vu le jour en avril 1987, avec pour mission d'imposer la société

Deux pros de FIFA Soccer (budget promo d'1 million de livres et douze mois de travail acharné !) en train de se faire immortaliser par votre serviteur. Après le foot, la stratégie militaire avec Power Monger sur M-CD. À première vue, un concours de barbe qui devrait prendre fin une fois le jeu débuggé !

ELECTRONICS ARTS ■ LONDON ■ ELECTRONICS ARTS ■ LONDON ■ ELECTRONI

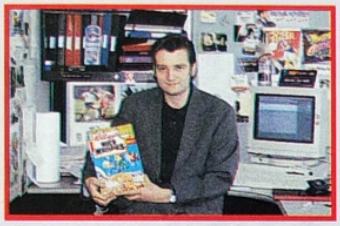
IC ARTS

Same !

Reportage réalisé par ARKHAM «le Tintin-reporter» de MEGAFORCE

en Europe et de mieux s'intégrer dans le marché du software du vieux continent. En 1992, E.A. Ltd pouvait se vanter d'avoir sorti plus de 550 titres, cartouches et disquettes mélangées, sur 8 systèmes différents, consoles et PC, à travers 16 pays européens. N'oublions pas que cette branche distribue également les produits conçus aux U.S. et possède les droits exclusifs sur les "œuvres" d'Interplay Productions, Mindcraft Software, Broderbund ou encore Millenium Software. De plus, deux nouvelles extensions viennent de se créer en France et en Allemagne depuis le premier juillet de cette année. Un staff d'une vingtaine de personnes au total, qui gagne à s'agrandir.

L'atelier de travail de Jon Law, directeur artistique d'Aspect Warriors sur MD. Fan de Space Hulk sur Amiga, le jeu fait amplement référence à cet univers futuriste ultra-violent et haut en couleurs... rouge sang de préférence !



Nom : David Wilson ; Profession : attaché de presse de E. A. Ltd. et promoteur des Rice Crispies. Humour très british, non ?

DAVID WILSON, PUBLIC RELATIONS

Quatre attachés de presse se chargent de promouvoir toute sorte de produits, de l'éducatif au ludique, en sachant que l'année 94 est prometteuse. 180 jeux sont prévus, dont une bonne partie sur consoles de salon. Ainsi, David Wilson, mon escorte et ancien journaliste à Zero Magazine (mag de jeux lu par les chanteurs de God Save The Queen), Nick Channon et Michele Harris furent relativement fiers de me montrer en exclusivité, pour la première fois (for the first time !!!) six jeux non terminés, la plupart étant prévus pour mars prochain. Aspect Warriors, jeu de rôle futuriste, Skitchin, ou Road Rash sur roller, et Mutant League Hockey sur Megadrive sont aussi attendus que Power Monger, NHLPA 94 et Bill Walsh College Football, avec des séquences "FMV" (full motion vidéo), sur Mega-CD. Que le délire commence...

Nick Channon, le seul attaché de presse que l'on ne peut détacher de l'écran du moniteur de la salle de tests. "E. A. Sports. It's in the game !"

Peu de femmes dans ce monde essentiellement masculin de la programmation des "video games". Aussi, voici un beau spécimen de la gente féminine ayant mis son imagination au service d'Aspect.

Deux espions (des collègues, enfin !) de Bullfrog (Populous 1 & 2, Power Monger) pris en flagrant délire de Syndicate. A quand la version MD ?

Aspect W

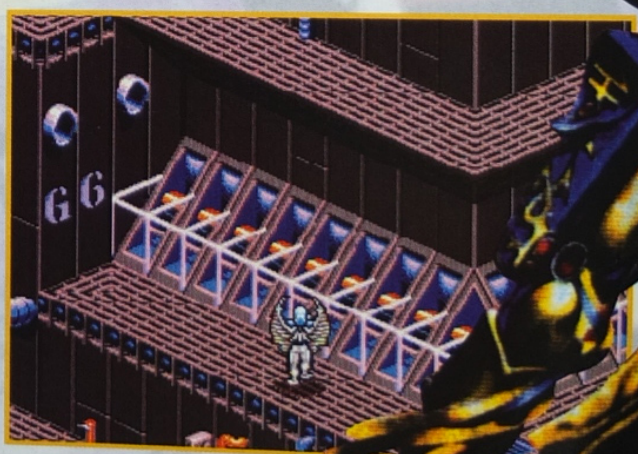
Voici probablement le jeu dont les programmeurs d'Electronic Arts Angleterre sont le plus fiers, puisqu'entièrement conçu et réalisé par cette équipe soudée, sans passer par le staff américain. L'Europe intéresserait-elle de plus en plus les mangeurs de hamburgers au point de laisser le développement d'un titre se faire de A à Z à l'extérieur de la maison-mère ? À tort ou à raison, lecteurs et joueurs seront seuls juges des possibilités de ce team dynamique, à commencer par ces quelques lignes agrémentées de photos imperméables. Eh oui, connaissant les risques de salivation excessive, nous avons tout prévu !

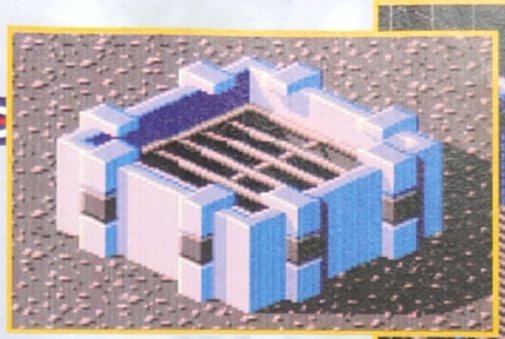
SAUVER LE CRAFTWORLD !

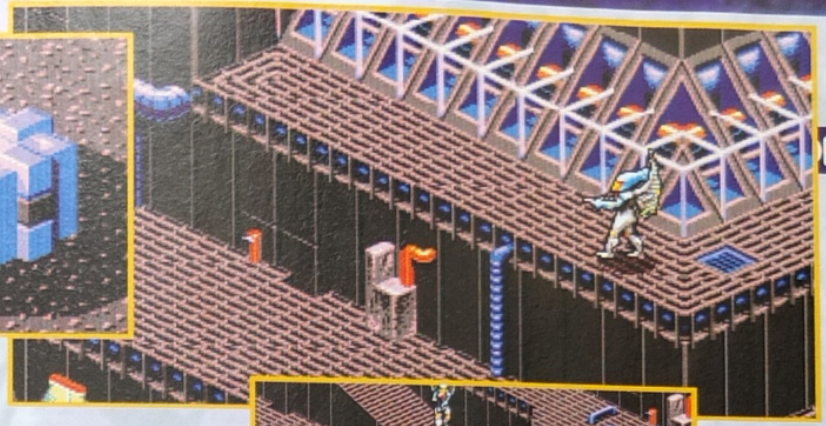
L'histoire prend place dans un futur plus qu'hypothétique, tiré de l'univers fantasmagorique des jeux de rôle "Games Workshop". Très connus au royaume de sa gracieuse Majesté, l'un d'eux, Space Hulk, a d'ailleurs fait l'objet d'une adaptation fort réussie sur Amiga et PC. Tout commence alors que les héros du jeu, trois "eldars", se trouvent à bord du Craftworld. Cet immense et majestueux vaisseau héberge quelques milliers d'elfes mutants, de la race des eldars justement, coulant des jours paisibles. Jusqu'au jour où, forcément, les armées du Chaos déboulent à travers une brèche intertemporelle, tranchant et découpant de manière intempestive tout ce qui bouge. Dommage ! Car un elfe en armure de titanium ne ressemble pas aux tapettes des jeux télévisés actuels, loin de là !

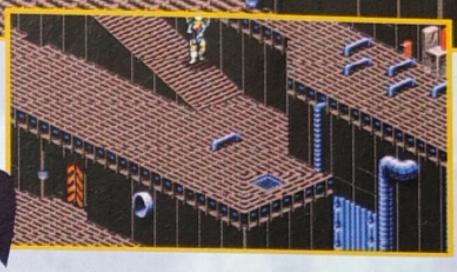
SWOOPING HAWK, HOWLING BANSHEE, DARK REAPER

"Tu vas l'avoir, ta p(bip) de guerre !" crièrent en chœur les trois guerriers envoyés en mission pour rétablir l'ordre et vaincre le seigneur Chaos himself. Deux mâles et une femelle aux caractéristiques propres partent ainsi à l'aventure et traversent courageusement la brèche. Leur mission :









Warriors

CONSOLE: MEGADRIVE

me conflit ("the final conflict") au cours duquel le joueur incarne les trois personnages réunis en une seule et unique divinité, plus ou moins puissante suivant le nombre de points de vie accumulés tout au long du jeu.

LANDSTALKER, ANNÉE 10.020 ET DES POUSSIERES...

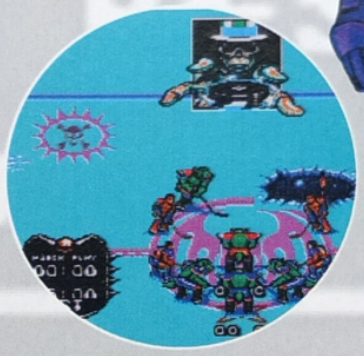
Les levels sont partagés entre un labyrinthe fantastique et fantaisiste, un désert à la Mad Max, les bas-fonds froids d'une city décadente et l'atomisation finale au dénouement sur le Craftworld. 8 Mb seulement pour le moment, assurément plus une fois le jeu abouti. Ce qu'il manquait lors de ma visite : le son et un niveau bonus sur des motos dont je n'ai pu prendre aucune photo, secret oblige, mais qui promet d'être assez amusant. Techniquement, les décors de chaque mission (environ 10 par niveau) sont en 3D, légèrement vus de dessus, avec des couleurs criardes à souhait, adéquates pour ce genre de soft. Le joueur choisit donc l'eldar qu'il désire diriger au départ. Le Swooping Hawk peut voler, le Howling Banshee (la femme) possède une attaque spéciale en toupie dévastatrice, et le Dark Reaper est une vraie brute. Près de 80 mouvements différents par perso au total. Puis le stress commence, une fois dans les mondes chaotiques, caractérisés par une couleur dominante suivant le niveau (gris, bleu, rouge ou jaune), remplis d'ennemis à massacrer, et d'objets à trouver en vue d'un éventuel réveil d'Avatar. Un astucieux mélange d'heroic fantasy futuriste et de technologies imaginaires. Une originalité certaine, un grand intérêt et seulement quelques heures et deux pages pour en avoir un avant-goût... en attendant mai 94, date de sortie officielle.

éclater des monstres difformes, orques et autres squelettes pendant quatre niveaux, les trois premiers se résumant en une longue et périlleuse quête dont le but est de réveiller Avatar, le bon dieu des elfes. Le dernier, par déduction, consiste en un ulti-

All artworks copyright Games Workshop.
Limited used with kind permission.

MU LEA HOC

Le football américain, le basket de la NBA et le hockey sur glace sont apparemment les sports d'équipe préférés du staff d'E.A. Aussi, après Mutant League Football, voici la réplique, la séquelle ou le cadet, au choix : Mutant League Hockey. Toujours très "trash", la différence entre les deux cartouches, outre le fait qu'il s'agisse de deux disciplines différentes, devrait se situer au niveau de la note. Car si le premier était loin d'atteindre les 90% requis pour faire partie des hits, la suite risque de plaire davantage. Le produit a été revu et repensé pour que le fun soit plus intense.



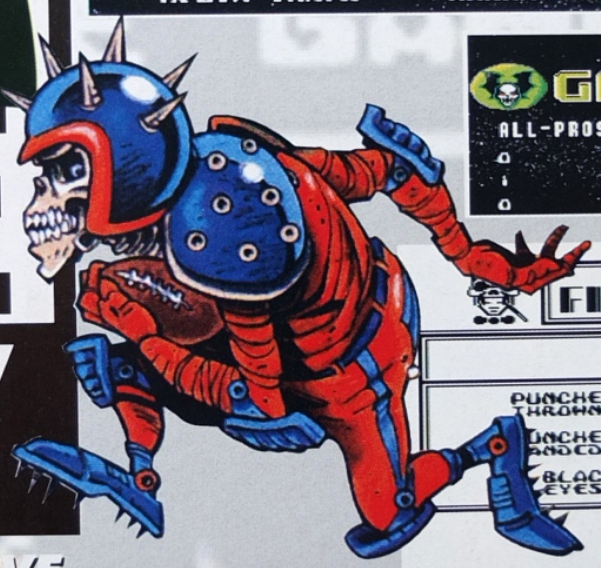
BONES, FRERE DE BO

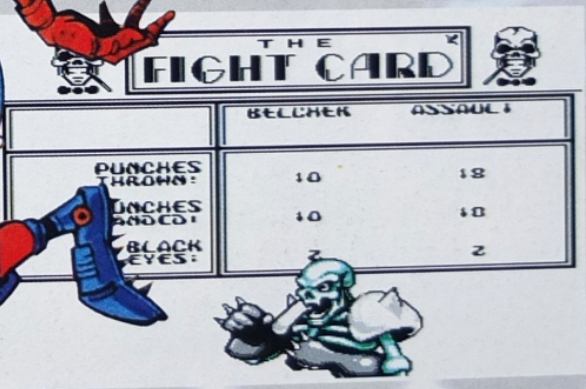
Vous vous souvenez de la pub cinéma pour Nike mettant en scène Bo Jackson, célèbre sportif black américain, et ses copies conformes habillées dans toutes les tenues de sport possibles et imaginables. Le slogan était "Bo knows..." (Bo sait jouer du...). Eh bien son petit frère trash metal existe sur Megadrive, au sein d'une équipe de hockeyeurs aux mines patibulaires, sous l'appellation "Bones Jackson" (littéralement "les os" Jackson). Mutant League Hockey fourmille de jeux de mots bêtes et méchants, ou basés sur des noms d'athlètes connus, voire de célébrités de l'industrie cinématographique (les références à Terminator sont fréquentes, par exemple). Vingt-trois équipes au total, formées de patineurs passés experts dans l'art de manier crosse, tronçonneuse et hache. ça charcute, ça castagne et ça mutile tout au long des périodes qui durent généralement huit minutes.

DES PIEGES, ENCORE ET TOUJOURS

Par une vue à la NHL, quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sans perdre une miette de l'action. Une option "instant replay" permet même de déguster au ralenti une bastonnade qui ne suit que très rarement les règles de combat conventionnelles. Tant mieux, à vrai dire, puisque le délire est ainsi exploité à fond. L'animation est fluide et les bruitages, cauchemardesques. Qui plus est, des détails gores non

mines et puits sans fonds pas toujours faciles à éviter. Le tout dans une ambiance de folie, emmenée par des musiques très psychédéliques, collant parfaitement au rythme de l'action. Les couleurs "cartoons" et l'aspect hilarant des personnages, leurs démarches et leurs excès de rage destructrice promettent d'en faire rire et sourire plus d'un, une fois le jeu sur le marché en mars prochain !





SOLE: MEGADRIVE

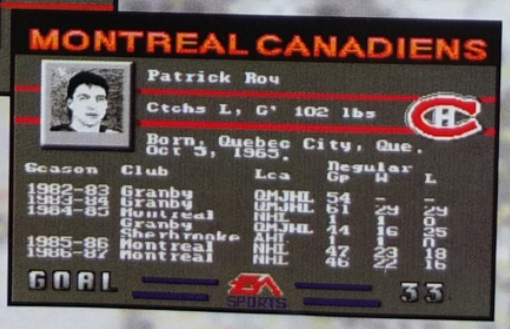
négligeables sont venus s'ajouter petit à petit au jeu pour un amusement optimal. Chaque équipe possède son propre stade, avec des caractéristiques à chaque fois différentes et un public agressif à souhait, qui lui est tout acquis. Ce même public a le droit d'intervenir et de pratiquement s'imposer sur la glace pour un lynchage en bonne et due forme. Sans omettre les pièges, requins,

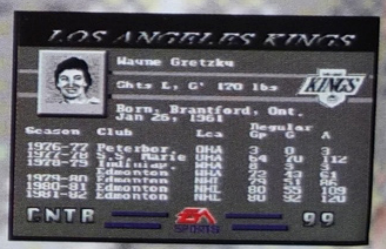
NHLPA HOCKEY '94

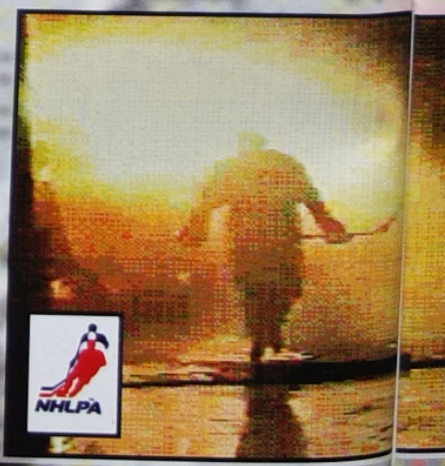
CONSOLE: MEGA-CD

NHLPA 94 vient tout juste de sortir sur Megadrive (voir Zapping dans le numéro 21 de Mega Force) que la version Mega-CD est en préparation. Entre le football américain et le hockey sur glace, il semblerait que les programmeurs d'Electronic Arts soient en manque d'inspiration. Cela sent le "réchauffé". Quoique, en ciblant mes questions, j'ai pu apprendre qu'un basket, avec une vue à la John Madden 94 (pseudo mode 7), serait en préparation pour l'année à venir. Enfin, une chose est sûre, NHL remporte un tel succès qu'il paraissait évident de le convertir sur MCD.

sur la 16 bits, le ou les joueurs dirigeant l'une des 24 équipes proposées pourraient penser qu'ils assistent à un vrai match en "direct live". En fait, l'intro montre les meilleures actions en full motion video de chaque équipe sélectionnée (buts et bastons), au total six courts-métrages à chaque présentation, plus un commentaire parlé sur chaque sportif (date et lieu de naissance, meilleure saison, etc.) et un descriptif des caractéristiques du stade d'où viennent les teams. Pas de Dream Team en revanche, dans cette réplique exacte de la version MD côté jeu. Le rêve et l'originalité ont été volontairement oubliés. Seuls les non possesseurs des précédentes variantes seront intéressés. Sortie prévue pour janvier 94.

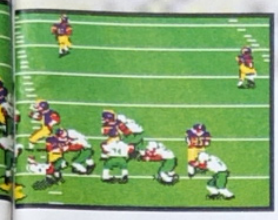




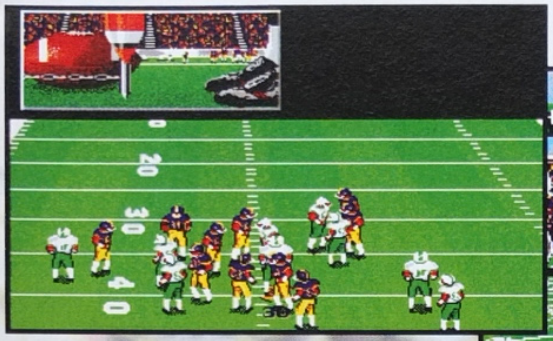


COMME UN MATCH À LA TÉLÉ !

Avec le son CD, les séquences en FMV et une ambiance mieux traduite que



Courant janvier 94, un certain dimanche après-midi, des millions d'américains seront pendus aux lèvres du commentateur excité du Super Bowl. Son impact en France est bien inférieur, mais ce sport spectaculaire, et tout ce qui l'entoure, fait toujours rêver. Normal, donc, que les jeux vidéo aient tenté de le reproduire, très souvent via Electronic Arts, plus ou moins fidèlement suivant les réalisations. Bill Walsh et John Madden (l'une des cartouches les plus vendues en Europe, mais certainement pas en France) sur Megadrive en sont les plus beaux exemples. Mais si Madden Football est adapté, en ce moment même, sur 3DO, Bill Walsh College Football a hérité, lui, du Mega-CD.



LES "PLUS" PAR RAPPORT À LA MEGADRIVE

Quatre joueurs peuvent choisir parmi les 48 équipes proposées (24 tirées des sélections universitaires et 24 pros) et s'exercer ensemble pendant de longs matchs, naturellement. Le plus réside dans le son CD, avec des musiques remaniées très heavy metal et un public plus présent, et des extras en full motion video. Ces séquences animées mettent en place Bill Walsh, vieillard américain typique, qui explique les règles de ce sport et donne des conseils quant aux démarches à suivre et aux formations à choisir face à chaque équipe. Jusqu'à l'explication de cet homme avisé et paternaliste, dont on ne voit que le buste dans un petit cadre au centre de l'écran, sur la vie dans les universités US. La morale de l'histoire est enfin respectée et le côté éducatif du soft finalement révélé. Vous en jugerez vous-même en janvier prochain !...

Bill Walsh's COLLEGE FOOTBALL

CONSOLE: MEGA-CD

report ■ ELEC ECTRONICS ARTS ■ LONDON ■

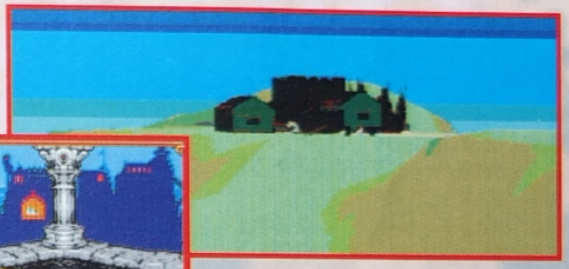
Une histoire de généraux conquérants, assoiffés de gloire et de pouvoir, ravis de batailler pour un lopin de terre sur lequel se trouve une population rebelle... Tel est le scénario simplement résumé du dernier exploit des programmeurs de Bullfrog Productions sur Mega-CD. Sachant cela, on pouvait s'attendre au jeu de stratégie habituel, amusant mais pas passionnant, tel qu'on en connaît sur console (PC et Amiga sont exclus de la discussion pour raison d'état).

OUI, MAIS...

... le Mega-CD, malgré les quelques critiques dont il fait l'objet quant à ses capacités en terme de couleurs par exemple, a su prouver aux plus sceptiques qu'il est capable de belles prouesses techniques. C'est pourquoi Power Monger sur MCD mérite une attention toute particulière. La raison : une méga timbre-poste, où l'acteur cérébral se contente d'aplanir paysages sur paysages, espérant que les huttes se transforment en châteaux forts. Finis aussi les trois sprites tout droit sortis d'une fourmilière, bénéficiant d'une animation déplorable et qui se battent en duel pendant dix secondes sur des bruitages faisant penser aux couinements des rats du 103, bd MacDonald lorsqu'ils viennent mordre les pieds des pauvres bagnards que nous sommes. Power Monger, avec ses 195 mondes à envahir en mode "Conquest", apporte une nouvelle âme visuelle à ce type de jeu. La réflexion est agrémentée par des séquences animées sur un écran 30% plus large que la normale. Plus des zooms et des rotations lors de la vue aérienne en 3D des territoires, avec des couleurs qui pètent, avant chaque début de guerre.

Power

touche d'originalité côté réalisation graphique, rendue possible grâce au CD de Sega, justement. Cette fois, il ne s'agit plus de réfléchir pendant des heures face à un écran plat avec une carte faiblement détaillée, grande comme un



souvent utilisé) et de défense. L'animation suit, puisqu'en cliquant sur un paysan, vous pourrez avoir sa fiche signalétique, avec sa date de naissance et d'autres renseignements quelquefois utiles pour la suite des événements, et décider de la démarche à adopter en conséquence. Tous les personnages peuvent ainsi être désignés et montrés du doigt. Militaire, marchand ou garnement, vous "masterisez" selon votre bon vouloir. Même les âmes des morts, que l'on voit migrer vers des cieux plus paisibles, répondent à vos interrogations : "Jack, décédé le 21 mai 1320 à 43 ans...". Un bon conseil cependant : prenez garde aux espions, ces messagers de l'ombre qui sont à l'origine de moult problèmes en temps de guerre ! Un jeu disponible en janvier 94.

Monger

CONSOLE: MEGADRIVE

L'ESPRIT DES MORTS S'ENVOLE...

Le jeu suit le schéma manichéen traditionnel, les bons contre les méchants à une époque moyenâgeuse. Mais la kyrielle d'options et les pointes d'humour dans l'animation sont parvenues à rehausser l'intérêt. Avant tout, sachez que vous êtes libre de choisir le chemin que vous désirez emprunter, en gardant en tête de vous rendre de l'extrême nord-ouest de la carte à son extrême sud-est. La multitude d'îles qui composent le site sont adjacentes les unes aux autres. Ainsi, trois directions sont parfois offertes. Le plus important reste malgré tout la jouabilité, véritablement améliorée par des options novatrices. Le Général que vous incarnez agit en vrai manager gestionnaire de ses troupes et des populations conquises. Afin d'éviter toute rébellion et les ennuis au quotidien, il faut penser à nourrir, vêtir, armer et pousser les gens à inventer de nouveaux moyens de transport, de communication (le pigeon voyageur est

■ ELECTRONICS ARTS ■ LON

Si ElectronicArts aime particulièrement les simulations sportives en tout genre, les dérivés semblent tout autant appréciés par les programmeurs, alors libérés de règles contraignantes à respecter. Il leur suffit de laisser libre cours à leur imagination pendant quelques instants et le mal est fait ! On se souviendra longtemps des

épisodes de Road Rash, sujets de tant de polémiques au sein de nombreux foyers de la France profonde. Car qui n'a jamais eu envie de partir à la conquête de l'asphalte, chevauchant furieusement un 50 St ou un Vespa, chaîne de vélo à la main, bottes cloutées aux pieds, après avoir terminé le jeu sur une victoire éclatante ? Ma mémé, ex-Hells Angels, a bien essayé de passer du virtuel au réel, mais l'antivol qu'elle voulait se mettre autour du cou a failli le lui casser dès le premier coup de frein de son VTT ultra-léger. Aussi me permettrai-je de vivement remercier E. A. d'avoir conçu un Road Rash sur roulettes...

QUAND UN ROAD RASHEUR CHAUSSE SES PATINS

Skitchin reprend la même idée délire que les deux jeux précédents. À savoir que le héros que vous incarnez n'a plus un look de motard forcené, mais plutôt celui d'un jeune "yo man rappeur-skater" à casquette, vêtu d'un T-shirt et d'un bermuda, des rollers dernier cri aux pieds. Votre objectif est de traverser les principales mégalopoles américaines, de Denver à Chicago, agrippé aux Chevrolets, jeeps et vans en tout genre, jusqu'aux voitures de police qui rapportent un max de points. Tous les problèmes que vous risquez de rencontrer proviennent de ces bandes de punks en rollers, comme vous, avec un chef de tribu souvent charismatique, prêt à se prendre des coups de manchette pour vous empêcher de poursuivre votre route. Quinze circuits différents au total, à parcourir rapidement en évitant les embrouilles et les flaques d'huile, en ayant pour seul but d'arriver dans les cinq premiers de façon à ramasser suffisamment de pactole (en dollars, of course) pour s'acheter un nouvel équipement (roues, gants et protections) en prévision des chutes à venir.

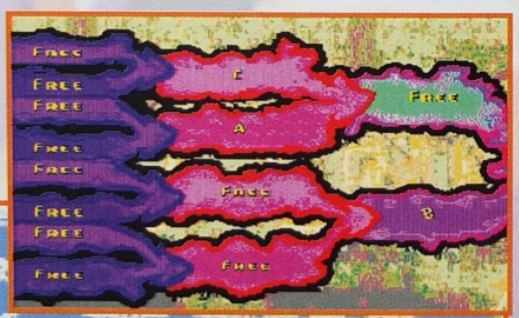
UN LECTEUR DE CD PORTABLE À LA CEINTURE

Cela fait partie des très nombreuses options dont disposent le ou les joueurs, puisqu'il est naturellement possible de bouffer du bitume à deux, alternativement ou simultanément, avec ou sans les autres concurrents. Vos choix sont à effectuer à partir d'un écran où seuls les tags servent de référence. En ce qui concerne le son, libre à vous d'écouter le type de musique (hard rock, rap...) qui vous sied le plus parmi les seize

HIT

LE: MEGADRIVE

proposées. Et puis, tout au long des courses, sont disposés des tremplins vous permettant de réaliser des figures de style, quatre dominantes à la base, notées par trois juges qui apparaissent, dès l'atterrissage, dans des cases situées en bas à gauche de l'écran. Ainsi, dans ce jeu,



WARNING

vous tâtez le pognon à tout moment. Le temps que le "skitcher" reste accroché aux objets roulants pour prendre de l'élan, est converti en monnaie sonnante et trébuchante. Idem pour le nombre de figures réussies, le nombre de punks défigurés à coups d'extincteur (six armes de poing typiques à récolter au choix) et la place sur la ligne d'arrivée. Des mouvements digitalisés pour les sportifs vus de dos. Des graphismes simples, parfois ternes, mais efficaces. Une bonne impression de vitesse, surtout lors des accélérations, et un intérêt de jeu comme on en trouve rarement. Plus une mamie impatiente que je viens d'attacher à la gouttière pour la faire attendre jusqu'au mois d'avril prochain !...

100 CONSOLES Spécial Noël
et CARTOUCHES DE JEUX
À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar

C'est facile, appelle vite au :
36.68.10.39
Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

MEPROCOM 2,19 F une minute

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - SONIC 2 - 10ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Un hérisson bleu qui ne manque décidément pas de piquant

2 - WIMBLEDON 2- 3ÈME MOIS - SPORT
Ne pas oublier de saluer la Duchesse en partant...

3 - SONIC CHAOS - 1ER MOIS - ACTION
Vraiment bien pour les enfants voulant se faire les dents

4 - SONIC - 30ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Les trois font la paire... en attendant la copine de Sonic

5 - MICKEY MOUSE 2 - 6ÈME MOIS - ACTION
Légère baisse de régime dans le royaume féérique. L'hiver s'installe !

6 - SON OF CHUCK - 1ER MOIS - ACTION
Quelques coups de massue résolvent bien des problèmes

7 - DONALD DUCK - 1ER MOIS - ACTION
Retour d'un classique à la surface !

8 - ALEX KIDD IV - 1ER MOIS - ACTION
Wonderland n'est plus très loin...

9 - STAR WARS - 1ER MOIS - ACTION
Partez à la visite de l'univers de Luke Skywalker

★ MEGADRIVE ★

1 - ALADDIN- 1ER MOIS - ACTION
Pas vraiment étonnant, pour un tel hit !

2 - STREET FIGHTER 2'- 1ER MOIS - ACTION
De la baston en veux-tu ? En voilà...

3 - ASTÉRIX - 1ER MOIS - ACTION
Une bonne adaptation de la BD d'Uderzo et Goscinny

4 - ULTIMATE SOCCER - 1ER MOIS - SPORT
Privé de Coupe du monde, JPP pourra toutefois s'entraîner avec ce jeu

5 - JURASSIC PARK- 2ÈME MOIS - ACTION
Le Dr Grant continue la chasse au Raptor...

6 - FORMULA 1 - 1ER MOIS - SPORT
Sans doute le meilleur jeu de F1 sur Megadrive...

7 - ROCKET KNIGHT ADVENTURE - 2ÈME MOIS - ACTION
Les souris n'apprécient décidément pas les porcs !

8 - FLASHBACK - 5ÈME MOIS - ACTION
Conrad sortira-t-il du piège ?

9 - WIMBLEDON 2 - 5ÈME MOIS - SPORT
Un retour remarqué et remarquable

★ GAME GEAR ★

1 - ULTIMATE SOCCER - 1ER MOIS - SPORT
Point de défaite dans le monde virtuel pour un joueur averti

2 - ALIEN 3- 3ÈME MOIS - ACTION
Ripley était en manque de destruction massive d'aliens...

3 - JURASSIC PARK- 2ÈME MOIS - ACTION
Mi plates-formes, mi shoot them up, un bon jeu !

4 - SONIC 2 - 11ÈME MOIS - HÉROS SEGA
La mascotte, fidèle à elle-même

5 - STAR WARS - 1ER MOIS - ACTION
Attention ! La force n'est pas toujours avec toi

★ MEGA-CD ★

1 - BATMAN RETURNS - 2ÈME MOIS - ACTION
La batmobile continue sa percée...

2 - MAKE MY VIDEO — INXS - 1ER MOIS - ROCK AUSTRALIEN
Devenez réalisateur de clip vidéo en un rien de temps

3 - AFTER BURNER - 2ÈME MOIS - COMBAT
Tom Cruise peut aller se cacher

4 - JAGUAR XJ-220 - 2ÈME MOIS - SPORT
Des excès de vitesse enfin autorisés !

5 - FINAL FIGHT - 2ÈME MOIS - ACTION
Help, un Beat them up en perdition !

Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
NHLPA 94	Sport	• •	2
FORMULA 1	Sport	• •	2
SONIC SPINBALL	Action	• • •	1
ADDAMS FAMILY	Action	• •	1
ASTÉRIX	Action	• •	1
COSMIC SPACEHEAD	Aventure	• •	1
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL	Sport	• •	2
★ MASTER SYSTEM ★			
CHUCK ROCK 2	Action	•	1
FANTASTIC DIZZY	Réflexion	• •	1
THE FLASH	Action	• •	1
ASTÉRIX 2	Action	• •	1
FORMULA 1	Sport	• •	2
★ MEGA-CD ★			
HOOK	Action	• •	1
SEWER SHARK	Action	• •	1
KRISS KROSS	Simulation	•	1
POWER FACTORY	Simulation	•	1
CHUCK ROCK	Action	•	1
SONIC-CD	Action	• •	1
SHERLOCK HOLMES 2	Réflexion	• • •	1
ECCO	Réflexion	• • •	1
★ GAME GEAR ★			
ECCO	Réflexion	• • •	1
ASTÉRIX	Action	• •	1
HOOK	Action	• •	1
DOUBLE DRAGON	Action	•	1

Action · Combat · Simulation · Sport · Stratégie
Arts Martiaux · Aventure · Héros Sega · Rôles · Réflexion

MICROMANIA

Micromania et votre magazine préféré vous offrent 50 F avec votre cadeau de Noël !

50 F

Les Magasins Micromania

dans lesquels vous pouvez bénéficier de cette super offre

- **Micromania Montparnasse** — NOUVEAU
  126, rue de Rennes - 75014 Paris
- **Micromania Champs-Elysées** — Tél. 42 56 04 13
  Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
- **Micromania Rosny 2** — Tél. 48 54 73 07
  Centre Commercial Rosny 2
- **Micromania Forum des Halles** — Tél. 45 08 15 78
  5, rue Pirouette - Niveau -2
- **Micromania Velizy 2** — Tél. 34 65 32 91
  Centre Commercial Velizy 2
- **Micromania La Défense** — Tél. 47 73 53 23
  Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
- **Micromania Nice** — Tél. 93 62 01 14
  Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
- **Micromania Lyon La Part Dieu** — Tél. 78 60 78 82
  Niveau - Face sortie Métro
- **Micromania Lille V2** — Tél. 20 05 57 58
  Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas

MICROMANIA

Micromania et votre magazine préféré vous offrent 50 F avec votre cadeau de Noël !

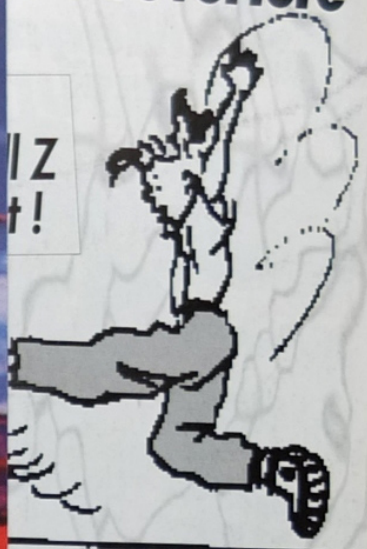
50 F

Les Magasins Micromania

dans lesquels vous pouvez bénéficier de cette super offre

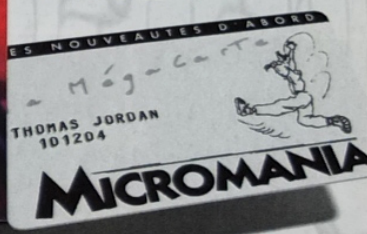
- Micromania Montparnasse — NOUVEAU
  126, rue de Rennes - 75014 Paris
- Micromania Champs-Elysées — Tél. 42 56 04 13
  Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
- Micromania Rosny 2 — Tél. 48 54 73 07
  Centre Commercial Rosny 2
- Micromania Forum des Halles — Tél. 45 08 15 78
  5, rue Pirouette - Niveau -2
- Micromania Velizy 2 — Tél. 34 65 32 91
  Centre Commercial Velizy 2
- Micromania La Défense — Tél. 47 73 53 23
  Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
- Micromania Nice — Tél. 93 62 01 14
  Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
- Micromania Lyon La Part Dieu — Tél. 78 60 78 82
  Niveau - Face sortie Métro
- Micromania Lille V2 — Tél. 20 05 57 58
  Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas

ur l'ouverture



MANIA

S D'ABORD !



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LILLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
Ouvert les dimanches 5, 12 et 19 décembre

5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

Nouveau

LA CONSOLE JAGUAR + 1 jeu + 1 manette 1790 F

Des jeux d'enfer de 16 à 48 Mégas disponibles dès la sortie de la console :
Alien Vs Predator - Kasumi Galaxy - Checkered Flag - Tempest 2 000 - Raiden - Evolution etc.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. .....
Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

1 MEGADRIVE

Achetez votre Mégadrive ou votre Méga CD chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Mégavidéo Show n° 8

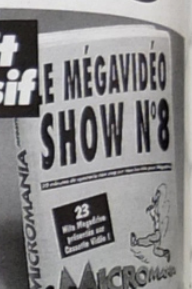
La Mégadrive 2
+ Aladdin
+ 2 manettes
995F

La Mégadrive 2
+ SF2'
+ 2 manettes
1190F

La Mégadrive 2
+ 3 jeux
+ 2 manettes
895F

Le Méga CD II
+ Road Avenger
1990F

Gratuit et Exclusif



Le Mégavidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo.
Gratuit pour 600F d'achat.

Les Méga Tops Micromania

ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

FIFA FOOTBALL
Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs

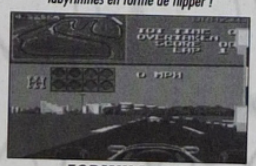
MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.

SONIC SPINBALL
Votre aventure continue contre le terrible Robotnik ! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper !

ROBOCOP VS TERMINATOR
Vous incarnez Robocop et devez sauver l'humanité! Un jeu d'action où vous combattez les Terminators, et libérerez des otages.

JURASSIC PARK
Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroule différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !

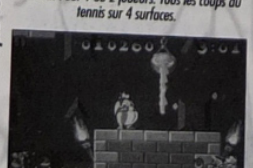


FORMULA ONE
C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul ou à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ

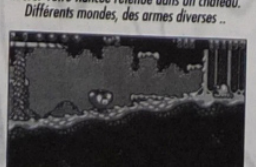
DAVIS CUP TENNIS
Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces.

ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses ..

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax" . Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne pas rater.



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames.



JAMES POND 3
Un jeu de plateforme digne du nom. Très rapide, et très varié, votre héros doit arrêter un maniaque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète !

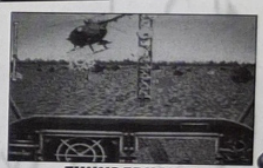
FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes action animée.

Les Tops Méga CD 2

Adaptateur CDX Pro
permet de jouer avec des jeux d'import
299F

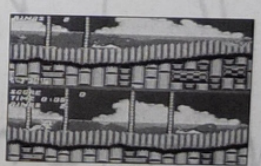
CD ROM

SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous-sols, survolerez des bases gigantesques seul face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles.



THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol. Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

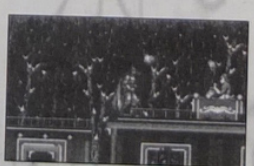
DUNE
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur .



SONIC
De nouveaux décors, une bande son exceptionnelle, un Sonic hyper rapide ! Des pièges et des décors d'un autre monde ! Un classique pour votre MEGA CD.

MICROCOSM
Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président Cybertech, une corporation puissante. Une successoin de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.

FINAL FIGHT
Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez-vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City au gang Mad Gear !



BATMAN RETURNS
Batman va devoir affronter le toujours coriace Pingouin alors que celui ci est accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes dangereux.

NIGHT TRAP
Un jeu d'aventure à l'action video et audio et ininterrompue. Vous vous croyez au cinema et vous allez pouvoir participer pendant des

Les Méga Promotions exclusives

* Prix par jeu **225F***

MICKEY & DONALD
Mickey et Donald réunis dans une même aventure pour un super jeu de plateforme

STREET OF RAGE 2
Choisissez parmi 4 combattants pour une baston infernale.

TAZMANIA
Eclatez-vous sur 6 niveaux fous avec Taz

Certains jeux nécessitent l'adaptateur MEGA CD X PRO. Renseignez-vous !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

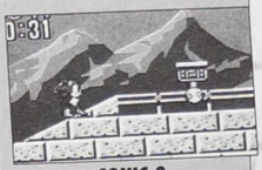
LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

WORLD CUP SOCCER
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde et même à la ligue d'élimination.

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges.



SONIC 2
Sonic revient pour de nouvelles aventures. Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

Faites la Pole Position sur 3615 MICROMANIA et gagnez des Hits !!

2 GAMEGEAR

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !

Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

STOP !

50% de réduction* sur une manette spéciale six boutons avec l'achat du jeu Street Fighter 2' chez Micromania.

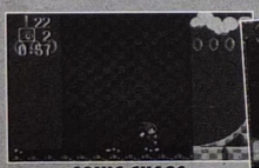
Street Fighter 2'
Megadrive

Ségapad 6 boutons

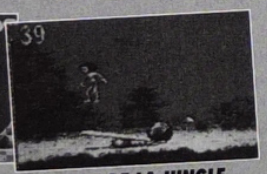
Fighter 2

** Offre valable parmi 3 sortes de manettes. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.*

LES NOUVEAUTES GAMEGEAR

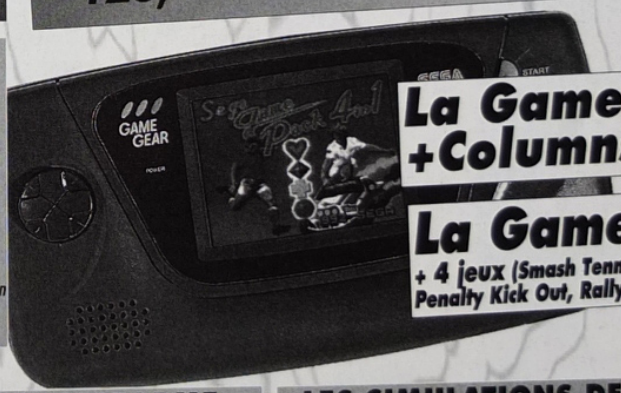


SONIC CHAOS
Le docteur Robotnik a volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous partez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ...



La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)
795 F

Les Promotions Megadrive

Sonic 2	~~399 F~~	225 F	Road Rash 2	~~399 F~~	225 F
Thunderforce 4	~~399 F~~	225 F	Speedball 2	~~399 F~~	199 F
NHLPA Hock. 93	~~399 F~~	199 F	Sunset Riders	~~399 F~~	199 F
Lotus Turbo Chal.	~~399 F~~	195 F	Super Kick Off	~~399 F~~	295 F
Lemmings	~~399 F~~	199 F	Turtles Ninja	~~399 F~~	295 F
Crueball	~~399 F~~	199 F	Dragon's Fury	~~499 F~~	225 F
Megalomania	~~399 F~~	199 F	Captain Planet	~~399 F~~	149 F
Populous 2	~~399 F~~	225 F	Spid. Vs X Men	~~399 F~~	295 F

Les Promotions Gamegear

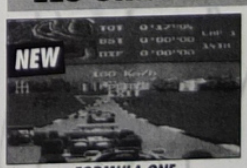
Global Gladiator	~~269 F~~	195 F	Surf Ninjas	~~269 F~~	195 F
Street of Rage	~~269 F~~	145 F	Superman	~~269 F~~	195 F
Strider Returns	~~269 F~~	195 F	The Ottifants	~~269 F~~	195 F
Super Kick Off	~~269 F~~	195 F	Solitaire Poker	~~269 F~~	95 F

LES JEUX DE PLATEFORME

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre gamegear.

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde.

LES SIMULATIONS DE SPORT



FORMULA ONE
Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres ... C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ !

WIMBLEDON TENNIS
Smash aériens, services canons, passings shots ! Un mode d'entraînement et 4 tournois.

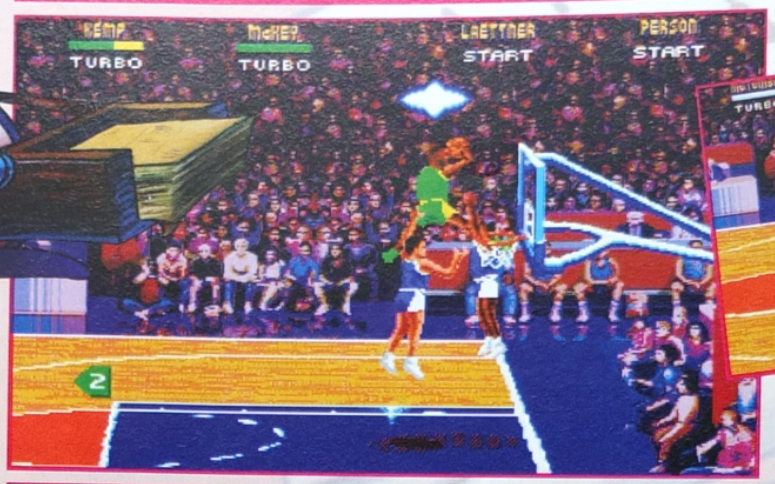
Les Promotions Gamegear exclusives 75 F*

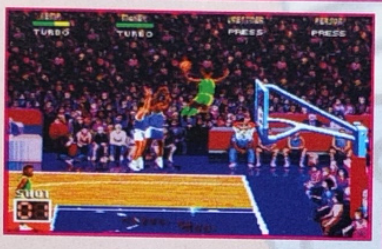
Ninja Gaiden **Slider** **Space Harrier**

** Prix par jeu*

NBA JAM

ACCLAIM / MEGADRIVE





Si vous ne connaissez pas NBA Jam en arcade, vous ne connaissez rien ! NBA Jam est une pseudo-simulation de basket-ball, où quatre joueurs (deux dans chaque équipe) s'affrontent dans des duels au sommet. Entièrement animé par tous les joueurs de la NBA, on retrouvera dans ce titre, par exemple : Michael Jordan, Drexler, Pat Ewing, David Robinson, j'en passe et des meilleurs — si c'est possible ! Au cours d'une rencontre, on peut jouer en championnat ou en match amical, et l'on retrouvera bien des caractéristiques du véritable basket. Mais en plus, les joueurs pourront pousser un adversaire, lui voler la balle, le crocheter, enfin réaliser tout un tas de coups plus ou moins illégaux. Outre la rapidité de l'action, le fait de pouvoir smasher, dunker, d'éclater littéralement la balle dans le panier, apporte à NBA Jam un dynamisme d'enfer. Comme dans toute simulation, il sera bien évidemment possible de jouer à deux simultanément. Sortie annoncée : février 94. Attention, ça va décoiffer !

QUATRE JOUEURS SUR MEGADRIVE !

Après le "Four Way", disponible chez Electronic Arts, c'est désormais au tour de Sega de sortir un adaptateur pour quatre joueurs sur Megadrive. Complètement incompatible avec celui de la société américaine, on ne pourra pas l'utiliser pour jouer à des titres comme NHLPA'94 ou FIFA Soccer, ce qui est bien dommage. Mais quand est-ce que toutes ces boîtes se mettront enfin d'accord pour réaliser des accessoires compatibles entre eux ?

LA VIE SERAIT MERVEILLEUSE SI TOUT ETAIT AUSSI FACILE QUE DE JOUER

AUX JEUX VIDEO AVEC MON ASCIIPAD MD

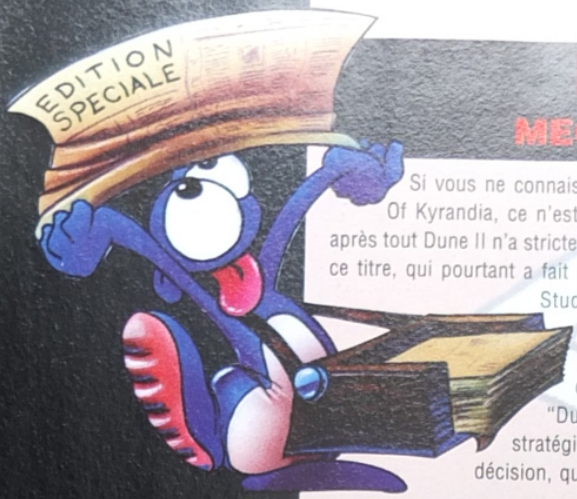
Ceux qui disent que la vie est injuste ont dû se faire rouler dans la boue par un asciiPad MD. **TIR TURBO** avec jusqu'à 24 coups par seconde, **AUTO TURBO MAINS LIBRES**, **CONTROLE DE RALENTI**, décidément, vous ne laisserez aucune chance à votre adversaire! De plus, son look est génial et sa forme est conçue pour qu'à aucun moment il ne vous lûche. asciiPad MD, il n'y a plus de justice!

NOUVEL ASCIIPAD MD par ASCIIWARE ™ pour sega **MEGA DRIVE** et **MEGA CD**

Boutiques spécialisées, contactez le : (16) 20.87.58.08

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

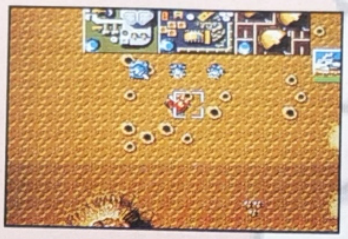
©1993 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.



DUNE II
MEGADRIVE / VIRGIN

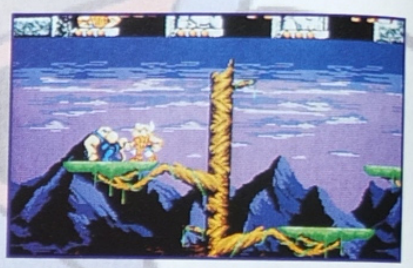
Si vous ne connaissez pas The Legend Of Kyrandia, ce n'est pas très grave, car après tout Dune II n'a strictement rien à voir avec ce titre, qui pourtant a fait connaître Westwood Studios, une société de développeurs acquise par Virgin il y a quelques mois.

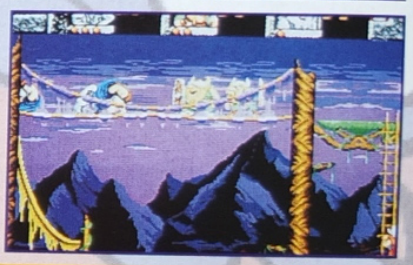
"Dune II : The Battle For Arrakis" est une simulation stratégique qui vous mettra dans la peau d'un homme de décision, qui devra en prendre des tonnes pour faire prospérer son peuple. Comme dans bien des simulations de ce type, mais rarement sur Megadrive, tous les combats s'effectueront en temps réel, ce qui permettra d'accentuer encore un peu plus le degré de réalisme de cette simulation. Si vous connaissez le film de David Lynch, vous n'aurez pas trop de problèmes pour comprendre que l'Épice est la condition sine qua non pour bien diriger vos gens et dominer la planète Arrakis. Disponible dans le courant de février, nous vous reparlerons de Dune dans notre prochain numéro. Keep in Touch !



THE LOST VIKINGS
MEGADRIVE / VIRGIN

Connu sur une autre machine, dont la décence m'interdit de parler ici, The Lost Vikings est un jeu d'action et de réflexion dans lequel vous dirigez à tour de rôle trois Vikings perdus à travers le temps. Du coup, c'est dans une tonne de niveaux que vous vous efforcerez de résoudre des énigmes et de surmonter les nombreuses épreuves auxquelles vous serez confronté. Parmi les décors, on retrouvera des pyramides égyptiennes, des temples incas, et il sera même possible que ces sacrés Vikings se retrouvent prisonniers à l'intérieur même d'un vaisseau interstellaire. Mais que diable sont-ils venus faire dans cette galère ?





UN VRAI JOYSTICK À 6 BOUTONS !

Pour jouer à Street Fighter II', jusqu'à maintenant, seul Sega avait réalisé un joypad comportant les six boutons nécessaires. Eh bien voilà, ce n'est plus le cas, car désormais ASCII entre sur le marché avec un Super Joystick qui, lui aussi, comporte les six fameux boutons. D'une forme assez inhabituelle, le "Fighter Stick SG-6" propose en plus une option "slow" et un "auto-fire" sur tous les boutons. De plus, sa forme ergonomique lui permet d'être merveilleusement bien pris en main. Son prix ? Pour l'instant, il est inconnu...

DE NOUVELLES MANETTES À INFRAROUGE

C'est la société Acclaim, à qui l'on doit déjà Mortal Kombat, Addams Family, Crash Dummies, etc., qui annonce la sortie imminente de ces deux manettes de jeu à infrarouge. Particulièrement précises, ces manettes vous permettront de jouer sans fils, il suffit juste de connecter le récepteur dans les prises traditionnellement réservées aux joys et le tour est joué. Grâce à une fonction Turbo, il ne sera même plus nécessaire que vous vous broyez les doigts dans des jeux de tir violents et ça, c'est un avantage indéniable.

TÉLÉGRAMMES

••• Une rumeur laisserait entendre que Capcom réaliserait Street Fighter II sur Mega-CD. Cette conversion devrait comporter des séquences du film qu'est en train de tourner Capcom et qui devrait sortir dans le courant de l'année prochaine aux États-Unis. On parle du mois de juillet... Nous verrons bien ce que l'avenir nous réserve.

••• Nous apprenons du côté de chez Codemasters que cette société anglaise a mis au point un nouveau Game Genie permettant de "truquer" les jeux -tenez-vous bien !- sur Mega-CD, eh oui ! Déjà précurseur en la matière avec le Game Genie sur Master System et sur Megadrive, les génies de Codemaster ont réussi ce que l'on pensait impossible : réaliser un Game Genie sur Mega-CD. Aucune date de sortie n'est pour l'instant encore annoncée.

••• Virtua Racing devrait voir le jour avec le printemps. Et c'est quand, ça, le printemps ? C'est en mars, non !? Oui, c'est en mars. Ah ben, vivement le printemps, alors !

••• Street Fighter II encore et toujours... Une nouvelle série d'aventures de Ken et Ryu est actuellement publiée au Japon en bande dessinée, chez Tokuma Intermedia. Dans cette BD, M. Bison est un gros bonnet de la drogue et Ryu s'inscrit à un tournoi d'art martiaux, justement organisé par M. Bison. Pour découvrir cette BD, vous pourrez vous adresser à des librairies spécialisées dans l'import japonais, comme Junku ou Tokyodo à Paris.

••• Dans la série des bonnes nouvelles, on vient tout récemment d'apprendre que Sonic III -le tant attendu, devrions-nous dire- serait disponible en France, en Europe et dans le monde, au cours du mois de mars de l'année prochaine. Il devrait selon toute vraisemblance être programmé sur 16 mégas, ce qui en ferait le plus gros de la série, sur cartouche du moins.

••• Dans près de 60 hypermarchés de France, Sega et Coca se sont associés pour organiser des concours portant sur Aladdin. En déposant votre petit bulletin - que vous aurez préalablement rempli- dans l'urne, vous aurez peut-être la chance de gagner une cartouche de ce jeu fabuleux. En tous cas, ça vaut le coup d'essayer...

••• Les Virgin Megastores de France et de Navarre devraient être, à l'heure où vous lirez ces lignes, décorés aux couleurs d'Aladdin sur Megadrive. Jetez-y un coup d'œil, cela devrait valoir le coup...

••• Software Toolworks, une société connue dans le milieu des jeux sur micro-ordinateurs, annonce pour le début de l'année prochaine en Europe la sortie d'une gamme complète de titres sur Mega-CD. Le premier d'entre eux devrait être "Mega Race", une course de voitures futuristes qui tracent à toute berzingue dans des décors profondément gigantesques. Mega Race risque de décoiffer !

••• En Angleterre, une compilation incluant pas moins de cinq jeux -dont le célèbre Sonic II- devrait voir le jour très prochainement. À l'initiative de Rod Cossens de la Société Acclaim, cette compilation devrait être vendue aux alentours de 50 livres (420 F environ). Les bénéfices devraient aller aux œuvres caritatives de Grande-Bretagne, une excellente initiative que l'on devrait voir en France. Enfin, nous l'espérons...

••• Si vous achetez en boutique l'un des titres suivants vers le milieu du mois de décembre, vous aurez l'occasion de récupérer, gratos, un CD Single des musiques de Mortal Kombat. Voici les titres : Robocop III, King Of The Ring, T2 Judgement Day, Crash Dummies, Spiderman And The Xmen, Addams Family, Royal Rumble.

••• Mettons fin aux rumeurs... Acclaim annonce officiellement la distribution, pour le mois de février, d'une version en CD-Rom de Mortal Kombat. Ça va être chaud ! Toujours chez Acclaim, nous devrions voir pour mars, une simulation de football à l'occasion de la Coupe du Monde. Attention, il paraît que l'équipe de France est présente ! Personnellement, je trouve cela d'un mauvais goût, mais alors d'un mauvais goût !...

••• Pink Panther, que l'on vous a présenté le mois dernier en Preview, sera finalement distribué au début de l'année prochaine. Tecmagik est désolé pour ce retard, indépendant (évidemment) de sa volonté...

DES "CHEKOS" DE FOLIE !

Yep ! Vous, là ! Ouais, ouais, ne vous retournez pas, c'est bien de vous dont il s'agit. Micromania et Mega Force vous offrent le moyen de faire des économies en achetant vos jeux. Si, si, 50 balles de ristourne, de rabais, d'escompte quoi, pour un achat minimum de 400 balles. Si je compte bien, cela fait 8% de moins. Et vous allez sûrement me demander comment cela fonctionne ?! C'est cool, on vous l'explique de suite. Wizzz, voici l'explication...

Indiquez par ordre de préférence, sur les coupons "Micromania" que vous trouverez dans Mega Force, les noms des jeux que vous aimeriez avoir pour Noël. Donnez-les ensuite aux personnes qui devront vous faire un cadeau. En présentant le coupon à la caisse, vous recevrez un chèque de 50 francs à faire valoir pour tout achat chez Micromania après Noël et jusqu'au 31 janvier. De plus, si vous possédez une carte du Club Micromania, vous aurez également les traditionnels 5% de remise. Cool...

STREETS OF RAGE
SEGA / MASTER SYSTEM

Le syndicat du crime n'est toulours pas en manque de personnel. La preuve : malgré sa défaite face à Axel dans le premier Streets of Rage, Mister X, rescapé miraculeusement, récidive sur Master System. Le frère d'Axel est enlevé et gardé prisonnier dans un endroit secret. Aidé de deux comparses, Blaze et Skate, il part à sa recherche. Que le "street combat" commence ! Rendez-vous le mois prochain pour en savoir plus.

NFL QUATERBACK
ACCLAIM / MEGADRIVE

Après NBA Jam qui devrait valoir le détour, Acclaim annonce la commercialisation pour février d'une autre simulation sportive : du football américain. Bien que ce sport ne soit pas réellement très coté en France, les éditeurs ont remarqué que les simulations de foot amerloque se vendaient bien. Du coup, NFL Quaterback risque de connaître un réel succès, d'autant qu'il possède quelques arguments de choc, avec par exemple des phases d'entraînement comme on n'en a encore pas encore vues. Entièrement réalisé selon une vue en perspective, NFL Quaterback s'annonce comme une simulation plutôt sympathique.

PGA TOUR GOLF
TENGEN / GAME GEAR

Après la Megadrive et la Master, PGA Tour Golf, la meilleure simulation de golf toutes consoles confondues, arrive sur Game Gear. Une info de dernière minute qui vaut son pesant d'or, puisque les premières photos d'écran sont prometteuses. Vous pourrez en juger vous-même plus longuement en dégustant le Zapping prévu dans notre prochain numéro. Sachez cependant que Schmürz en rêve déjà la nuit !

DYNOBLASTER
GAME GEAR / CODEMASTERS

On ne va pas en faire tout un plat, mais 1993, c'est vraiment l'année des Dinosaures ! Après Jurassic Park, Dinobasher est un nouveau jeu inspiré par ces charmantes bestioles. Dans la peau de Bignose The Caveman, il vous faudra nettoyer la planète de toute la vermine qui l'occupe. Avec une massue en guise d'arme, vous devrez arpenter la demi-douzaine de niveaux de ce jeu de plates-formes. Prévu sur Master System et Game Gear, Dynobasher sera disponible dans le courant du mois de mars prochain.

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Scmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

BOF | MOYEN | BIEN | SUPER | GENIAL

LE PROCHAIN MEGA FORCE !

NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE MEGAFORCE

PRÉVU POUR

LE 8 JANVIER

EN KIOSQUES.

LA CONSOLE JAGUAR
+ 1 jeu + 1 manette 1790 F

NOUVEAU

Des jeux de 16 à 48 Mégas

Alien Vs Predator
Crescent Galaxy
Checkered Flag
Tempest 2 000
Raiden
Evolution, etc.

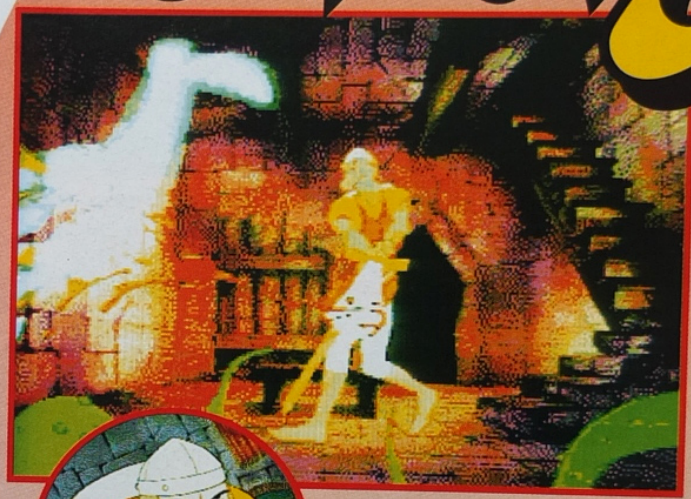
MICROMANIA

Dragon

Lorsque l'on parle de jeux mythiques, on pense souvent à Pac-Man, Space Invaders, Galaxians, mais on pense plus rarement à Dragon's Lair. Pourtant, au même titre que ces derniers, Dragon's Lair a lui aussi marqué sa génération de son empreinte, notamment par ses graphismes "dessins animés".

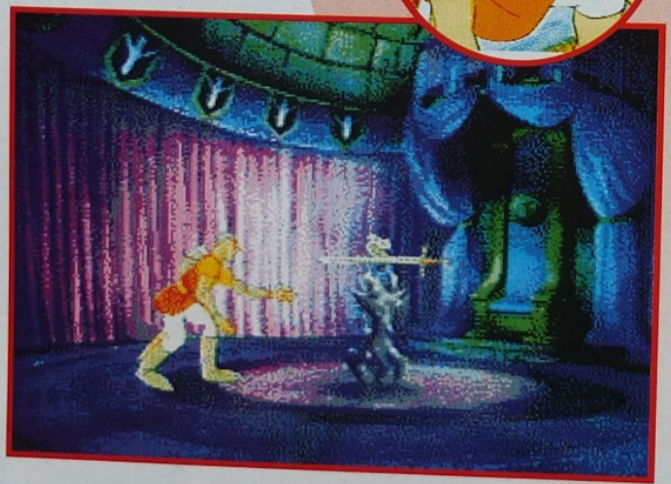
UN PEU D'HISTOIRE...

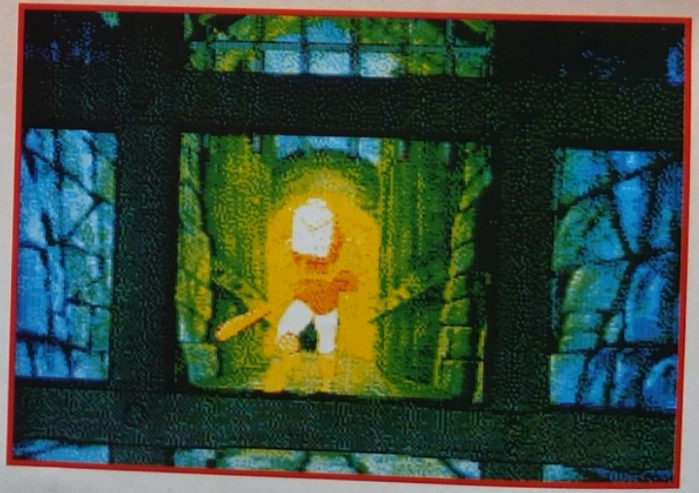
Si vous êtes encore trop jeune, vous n'avez peut-être pas en tête la première machine d'arcade laser commercialisée en France. Cette machine portait justement le nom de Dragon's Lair. Dotée d'un CDV, elle permettait au joueur de découvrir un autre style de jeu, des jeux plus réalistes mais également plus riches, beaucoup plus riches, où les graphismes approchaient mieux la réalité. Avec l'apparition du CD-Rom, il est enfin possible d'obtenir plus ou moins cette qualité, et c'est à Ready Soft que l'on doit ces premières sensations.



DRAGON'S LAIR SUR MEGA-CD

Dans Dragon's Lair, vous incarnez Dirk, un preux chevalier qui part à la rescousse de sa douce et tendre amie Daphnée, capturée par un dragon de l'Apocalypse. Le périple en lui-même commencera lorsqu'il sera aux abords du château maléfique. Tout démarre alors très vite, et Dirk se rendra compte qu'il faut être agile comme un serpent pour ne pas perdre d'office les quelques points de vie que la machine a le bonheur de vous confier au départ. Sur le pont-levis, il faudra éviter





SAYONARA

's Lair

les tentacules des monstres qui surgissent de l'eau, et une fois à l'intérieur, Dirk devra faire hyper-gaffe aux chutes de pierres, bref surtout bien faire attention là où il mettra ses pieds. À chaque nouvel écran, une action vous sera dictée par les événements se déroulant devant vos yeux, aussi ne vous plantez pas ! Les qualités principales demandées par Dragon's Lair sont multiples, mais la plus importante d'entre elles est très certainement la mémoire. Il faut, dans ce jeu, se rappeler de tout et surtout du moment où il faut agir, car tout fonctionne au dixième de seconde près !

IL FAUDRA ENCORE ATTENDRE...

Pour l'instant, il n'est malheureusement pas question de voir débarquer en France Dragon's Lair. Disponible d'ici à la fin de l'année aux États-Unis, on espère tous que Sega France se décidera tôt ou tard (pour ma part, le plus rapidement serait le mieux !) à jeter un petit coup d'œil sur cette production car, à ne pas en douter, elle en réjouira plus d'un. Mais pour l'instant un seul mot d'ordre : patience...

ÉDITEUR : READY SOFT

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

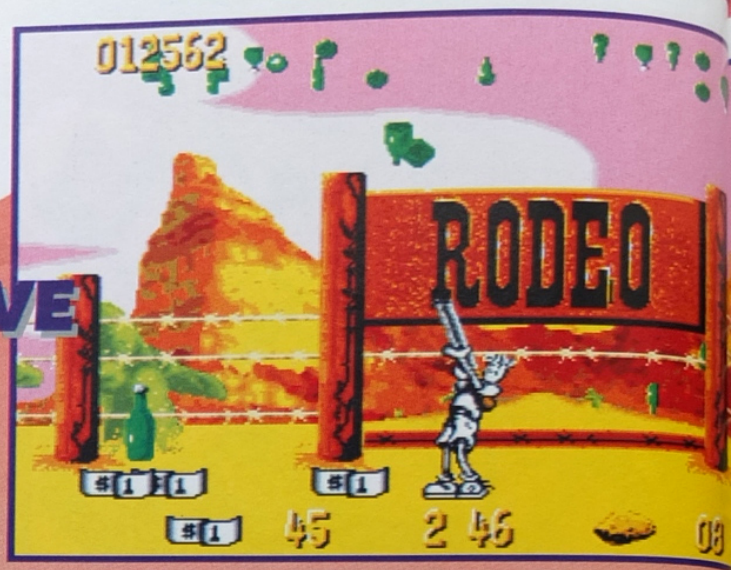
GRATUIT pour l'ouverture
Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat !

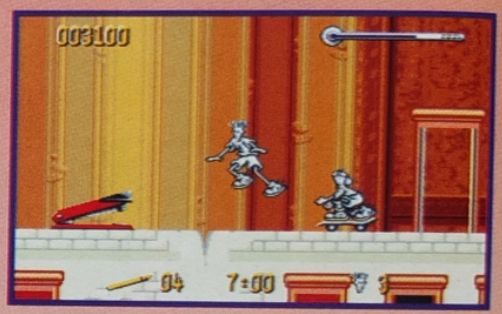
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

FIDO DIDO

KANEKO / MEGADRIVE





Hey Dude ! My Name is Fido Dido and I am a Star. Si, si, je vous jure, je suis une véritable star vénérée de partout. Au départ, je faisais de la pub pour Seven Up, vous connaissez ? Chez Seven Up, j'ai rencontré un grand copain, Cool Spot, vous savez, la capsule magique qui saute et vole partout... Comme mon pote Cool m'a dit qu'il venait d'être la vedette d'un jeu vidéo, je n'ai pu résister à l'envie d'être moi aussi à l'affiche. J'ai trouvé des programmeurs et une maison d'édition, Kaneko, et voilà, je débarque ! Alors accrochez-vous, car mon jeu est meilleur que celui de mon pote Cool. Enfin, je dis ça, mais je ne suis pas vraiment sûr...

Fido Dido est un jeu de plates-formes dans lequel vous êtes aux commandes de Fido. Après une chute vertigineuse, ce dernier s'enfonce dans les abîmes de la miniaturisation et commence son périple sur la table du bureau de son créateur. En prenant vie, il s'aperçoit rapidement que l'histoire est loin d'être simple et que les éléments se déchaîneront très vite contre lui, quand on pense que c'est un pacifiste, c'est dingue ! Enfin, en découvrant des copains, il parviendra à échapper bien souvent à la mort. En claquant des doigts, il ouvrira des portes, en dessinant il pourra construire des marches lui permettant de passer certains endroits, bref, il aura à sa disposition tout plein de possibilités pour ne pas rester là, planté sans rien faire. Très prochainement disponible aux États-Unis, Megaforce n'a pu résister à l'envie de vous faire partager son émotion en découvrant ce jeu, même si, pour l'instant, il n'est prévu qu'aux States et pas encore en France, mais cela ne devrait pas tarder !

SAYONARA

PIRATES GOLD
MICROPROSE / MEGADRIVE

On vous avait déjà parlé de Pirates Gold au cours de l'un de nos reportages lors du dernier CES à Chicago. Voilà, c'est désormais chose faite, ce jeu d'aventure et d'action, qui se déroule au temps des flibustiers, ne devrait plus tarder à voir le jour aux États-Unis. À la recherche perpétuelle de trésors cachés, vous jouerez le rôle d'un talentueux navigateur en quête d'hommes pour constituer son équipage. En naviguant dans les eaux du Pacifique et d'ailleurs, il sera à même de rencontrer de bien curieuses embarcations qui, bien souvent, le conduiront à affronter, dans des duels à l'épée, des pirates perfides et rusés comme pas deux. À mi-chemin entre le jeu d'action et de stratégie, Pirates Gold n'est pour l'instant pas encore prévu en Europe. Mais patience, peut-être qu'avec un peu de chance, Microprose révisera son jugement...

JURASSIC PARK
MEGA-CD / SEGA

C'est aux États-Unis que se finalisent les derniers chapitres de la programmation de Jurassic Park sur Mega-CD. Contrairement à la version Megadrive ou Game Gear, celle-ci sera, sur Mega-CD, bien plus un jeu d'aventure qu'un jeu d'action. En prenant la place du professeur Grant, il faudra se balader dans le "park" à la recherche de matériaux nécessaires à votre survie. Eh oui, comme vous avez vu le film, vous savez qu'une coupure d'électricité est à l'origine de la dissipation (toute légère) de tous les dinosaures du parc. Avec les capacités du Mega-CD, le jeu devrait se dérouler pratiquement entièrement en "full motion", c'est-à-dire que l'écran tout entier devrait se déplacer en même temps que le professeur. Il avance, les décors bougent. Évidemment, ne vous attendez pas à pouvoir vous déplacer exactement quand et où vous le voudrez, ce n'est pas possible car les calculs ne s'effectuent pas encore en temps réel. Mais bon, c'est un début !

3615 MEGA FORCE

TOUS LES JOURS L'ACTUALITÉ DES JEUX SEGA

UNE CHRONIQUE POUR CHAQUE JEU SORTI

LES NEWS, LES INFOS, LES SCOOPS

SCHMURZ RÉPOND À TES QUESTIONS

ÉCHANGE TES ANCIENNES CARTOUCHES

DES ASTUCES POUR FINIR TES JEUX

NOUVEAU EN 1994 !

UNE BOUTIQUE PLEINE DE CADEAUX SEGA !

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* les numéros 1, 2 et 13 étant épuisés, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18 ☐ n°19 ☐ Hors-Série n°1

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf numéros 1, 2 et 13) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf numéros 1, 2 et 13) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

COSMIC SPACEHEAD™

"Un jeu très prenant"
Joypad magazin

Electrochocs

Rue de la Ville

La poste

L'usine

Detroitica

Lumière de la nuit

"Il n'y a pas besoin d'y regarder à deux fois pour ne découvrir que des qualités"
Joypad magazin

"Cosmic Spacehead est de la graine de hit"
Joypad magazin

Prouve que la Terre Existe...

Rejoins Cosmic, le premier extra terrestre, dans une aventure de folie autour de l'univers. Aventure et Arcade sur 32 niveaux! A toi de résoudre les énigmes délirantes, d'utiliser les personnages loufoques que tu rencontreras tout au long des 300 écrans du jeu, tous déments, de frissonner en traversant les champs d'astéroides, de flipper en conduisant les astromobiles et de fritter les robots d'ailleurs. Exclusivement pour les amateurs de sensations fortes.

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MEGA DRIVE SYSTEM

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA GAME GEAR SYSTEM

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MASTER SYSTEM

DISPONSIBLE SUR:
Amiga, PC, N.E.S.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE ASSUREE PAR INNELEC

CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Cosmic Spacehead sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd.

en détresse... les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les pousse à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

DEFENDERS OF OASIS

★ GAME GEAR ★

Au 2ème acte, je sors du bateau, je vais au village et en revenant sur le bateau, je n'arrive pas à tuer les trois pirates.

Romain JUBERT

Pendant ton séjour sur l'île, bats-toi le plus possible pour augmenter tes forces. Tu n'as pas réussi à battre les pirates parce que tu n'avais pas encore assez de force. Mais le bateau partira sans toi de toute façon. Il y a un autre moyen de quitter l'île... Va d'abord au temple, puis questionne tous les villageois.

Sophie

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

★ MASTER SYSTEM ★

J'aimerais savoir comment ouvrir la boîte rose avec une étoile jaune dans le troisième niveau dans la montagne...

Arnaud

Arnaud, tu ne peux pas ouvrir les boîtes roses, elles sont incassables ! Mais pour t'aider dans ton périple, je peux te donner un code pour pouvoir continuer le jeu si tu n'as plus de vies : il faut avoir au moins 400 pièces, et quand "game over" apparaît, fais haut sans lâcher et en même temps appuie 8 fois sur le bouton 2.

FATAL FURY

★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un code pour aller au dernier niveau et avoir des Continues infinis ?

Pierre

Pierre, je ne crois pas qu'il y ait un code pour aller au dernier niveau mais pour les Continues, quand tu meurs et que le compte à rebours se met en marche, appuie sur haut + A + B, et tout en restant appuyé, actionne le bouton C et tu verras le nombre de Continues augmenter.

Un Segamaniaque.

JURASSIC PARK

★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à trouver de passage pour la suite du 7ème monde. Je reste bloqué dans la salle du Centre des visiteurs...

Fabrice DEKAIS

Fabrice, d'après ce que j'ai compris, tu es bloqué dans le musée du Centre des Visiteurs. Saute sur la plate-forme et prends les bombes rouges. Sélectionne-les, ensuite laisse-toi tomber de la plate-forme. Tu atterris sur l'un des deux dinosaures en squelette du musée. Saute sur la tête de celui de gauche et laisse-toi tomber au centre. Jette ensuite les bombes sur les 2 socles des dinosaures. Voilà, le jeu est fini. NB : Si tu bloques avant, regarde en l'air, car à un moment le plafond est "troué", ce qui te permettra d'arriver au musée.

Jean-Luc, le marché des jeux vidéo

DEVILISH

★ GAME GEAR ★

Je n'arrive pas à passer l'araignée au Monde 8, que faire ?

Simon DESBIEYS

Pour réussir à passer l'araignée, il faut que tu aies passé le monde 8 assez vite pour avoir pas mal de temps devant toi. Tu places tes raquettes le plus haut possible et tu essaies de maintenir toujours la balle en haut, tu verras ainsi que tu arrives à toucher l'araignée (si tu laisses tomber la balle, c'est assez difficile de la faire remonter). Bon courage.

Sophie

MOONWALKER

★ MASTER SYSTEM ★

Comment passer le round 4-2 ? Je n'arrive pas à le passer, il me reste toujours une "Katy" à trouver ! Existe-t-il un code pour choisir son stage dans MOONWALKER ?

Nicolas TOUM

Voilà, cher Nicolas TOUM, il n'y a pas de code, mais je t'explique comment passer ce round. Tu vois les araignées dessinées sur le mur ? Tu vas sur l'araignée et tu appuies sur le bouton haut. Le mur se détruira automatiquement.

Florian BELLANGER (49)

SONY IMAGESOFT

BIENVENUE EN PREMIERE DIVISION

SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NINTENDO

"Sensi" est toujours la meilleure simulation de football qui soit.

Vous voulez un libéro? C'est chose faite.
Vous voulez deux ailiers? C'est fait. Deux fois.
Vous voulez une défense traditionnelle? C'est fait, pauvre type.
Vous voulez un match St-Et/AC?* C'est fait.
Vous voulez les Nantalos contre les 12 Hommes en Colère? Choix bizarre, mais c'est fait.

Vous pouvez avoir jusqu'à 64 joueurs et choisir parmi 100 équipes réalistes. Ou vous pouvez créer vos propres équipes et votre compétition.*

Tout cela avec un jeu digne de la Première Division et le contrôle du ballon de Platini.

Vous pouvez marquer de façon spectaculaire au soleil de San Siro, ou vous contenter d'un tacle minable, à Niort, sous une pluie battante.

Vous pouvez sauter de joie devant vos fans en délire lors d'un match à domicile, ou partir écœuré après votre second carton jaune, à l'extérieur.

Vous pouvez faire ce que vous voulez, mais vous ne pouvez pas le faire sans

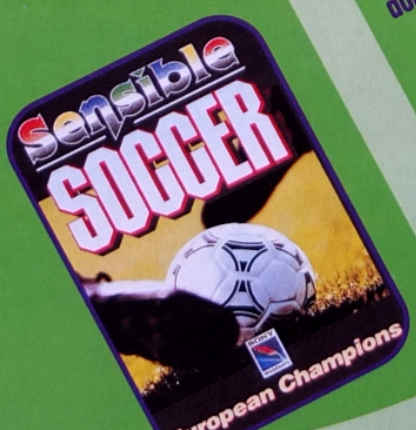
SENSIBLE SOCCER

IL N'Y A PAS DE REMPLAÇANT.

*Megadrive uniquement

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive licence to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*2,19F/minute



Sensible SOFTWARE

les questions..

en détresse...

★ GAME GEAR ★

N°23001 – JURASSIC PARK
Comment faut-il faire pour arriver au territoire du T-REX ? Antoine, un ségamaniaque

N°23002 – MICKEY MOUSE 2
Je suis bloqué à la caverne miniature car je n'arrive pas à trouver la potion qui fait devenir Mickey 2 fois plus petit. S'il vous plaît, aidez-moi à la trouver, ça fait trop longtemps que je piétine ! Merci d'avance... Guillaume ROUCHON (33)

N°23003 – MORTAL KOMBAT
Je n'arrive point à trouver tous les coups spéciaux de tous les personnages, sauf Sonya... Ce jeu est excellent. François LEFEBVRE

N°23004 – ALIEN 3
Je m'appelle Philippe et cela fait bientôt un an (eh oui !) que je n'arrive pas à finir ALIEN 3. Comment faire pour terminer ce jeu et tuer les 2 boss finaux ? Faites vite ou je vais tout casser ! Philippe dit le Trellu

N°23005 – GLOBAL GLADIATORS
Y-a-t-il un code pour ce jeu ?
PS : les 2 codes de la rubrique "Les Secrets" pour MORTAL KOMBAT ne marchent pas. Peut-être le fais-je mal ? Merci. Pierre LEFORT (35)

★ MASTER SYSTEM ★

N°23006 – PREDATOR II
Je n'arrive pas à passer le 5ème niveau. Alors, j'aimerais avoir le Password du 6ème. Merci d'avance. Aurélien

N°23007 – MORTAL KOMBAT
J'ai beau chercher, je ne trouve ni les magies, ni les coups spéciaux. Y-a-t-il un code pour aller plus loin ou pour avoir des vies infinies ? Merci d'avance. Sylvain DUTOURNIER (40)

N°23008 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Pour arriver à ce jeu, je dois passer plusieurs labyrinthes en un certain temps. Alors s'il y a un code pour éviter tout ça, dites-le moi SVP, avant que je ne devienne fou. Merci d'avance ! Olivier DELVAUX (Seraing en Belgique)

N°23009 – FANTASY ZONE
Help ! J'aimerais savoir s'il y a un code pour choisir les stages ou un code pour avoir des vies infinies ? Merci. Stéphane BOEZ

N°23010 – SONIC 2
Je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir toutes les zones ? Merci d'avance. Christian MASSE (59)

★ MEGA-CD ★

N°23011 – FINAL FIGHT
Y-a-t-il un code pour avoir des Continues ou des vies ? Merci. Jean-Pierre PETIT (Ladeuze en Belgique)

★ MEGADRIVE ★

N°23012 – SONIC 2
Je voudrais savoir s'il y a un code pour devenir indestructible. Si oui, lequel ? Comment battre le boss final ? Merci d'avance. Lolo, le Megawarrior des jeux vidéo

N°23013 – STREET FIGHTER II'
J'ai remarqué que Ryu ou Ken pouvait parfois lancer des fireballs rouge. Comment les réaliser ? Je voudrais savoir s'il y a un code pour prendre le même perso. en "battle mode". Brice LEGEE (51)

N°23014 – LOTUS TURBO CHALLENGE
Je suis bloqué au niveau Désert, pouvez-vous me donner les codes des niveaux suivants ? Merci d'avance. Olivier CASTILLO

N°23015 – JUNGLE STRIKE
Je suis bloqué à la fin de la 7ème campagne (Rive Raid). En effet, malgré tous mes efforts, je n'arrive pas à poser et à récupérer l'hélicoptère pour finir la mission. Peux-tu m'indiquer le truc ? Existe-t-il des codes pour aller directement à la dernière mission du jeu ? Merci et à bientôt. Nicolas BARGION

N°23016 – SPIDERMAN
Je voudrais savoir comment tuer le dernier boss après avoir désamorcé la bombe ? Comment arrêter le mécanisme qui fait descendre la femme dans le feu ? Merci d'avance. Julien, le Fou des Jeux

N°23017 – PHANTASY STAR II
En effet, une fois que je suis en possession de la "Marueragum", on m'a dit d'aller à "Climatrol" en passant par une sorte de tourbillon situé sous une île à côté de celle d'Uzo. Comment faire pour atteindre ce passage ? Merci d'avance. Un Mégaforceur en détresse

N°23018 – BATMAN RETURNS
Je suis bloqué dans l'Acte 3. Comment fait-on pour éviter la roue lancée par le pingouin ? Question déjà parue dans le N°16 question n°16011 mais non répondue. D'avance merci, et plein d'encouragements pour votre magazine. Dominique

N°23019 – X-MEN
Dans l'avant-dernier stage, celui de Mojoworld, j'arrive à détruire Mojo et puis je vais dans la salle de l'ordinateur et là rien ne se passe. De plus, je ne sais pas rebrousser chemin et le temps diminue. Comment passer ce stage ? Merci d'avance. Christophe

ES-TU PRET POUR LA BASTON ?

TELEPHONE AU: 36.706.707

STREET FIGHTER 2'
MORTAL KOMBAT

UN DELUGE DE CODES ACTION REPLAY !

MegaScores

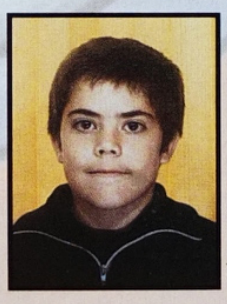
CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

★ GAME GEAR ★

MORTAL KOMBAT "FINI EN TROIS JOURS"
Valentin DELOIZY
La Ferté-Chevresis (02)
Pour ne pas soulever la révolte parmi les lecteurs, je tiens à préciser que ce MegaScore est là car vous n'êtes pas assez nombreux à nous envoyer de bons scores sur Game Gear, alors travaillez-moi ça plus sérieusement, sinon…
C'est vrai, ça, vous n'êtes pas nombreux à "tomber" les scores sur Game Gear... Du nerf, que diable ! Quant à Valentin, il n'en manque pas, de nerfs, lui, pour avoir ainsi "nettoyé" Mortal Kombat en 3 jours... À part ça, Valentin a 10 ans, il est en CM2 et pratique le foot et le tennis. Bravo Valentin !

★ MASTER SYSTEM ★

ALTERED BEAST 3.000.650 PTS
Sébastien PAMPOUILLE
Bergerac (24)
Avec son score, il nous a fourni une photo de lui juste avant qu'il ne se transforme en loup-garou... Faites attention à lui !
Un score plutôt "détonnant", mais Sébastien est très sérieux et son honneur est en jeu ! Seul regret : un mini-CV plus que succinct, car à part le fait qu'il habite Bergerac et possède une Master System avec 13 jeux, nous n'en savons pas plus !



ASTÉRIX 850.700 PTS
Laurent ROMERO
Munet (31)
Ta lettre est un vrai catalogue de MegaScores, mais j'ai préféré passer celui qui me semblait être le plus important. Continue comme ça !
Laurent a 12 ans et il est en 5ème "Sport-Études", ce qui prouve qu'il est doué. Mais doué en quoi, je vous le demande, car Laurent nous cite comme passions le foot, le ping-pong, le cyclisme, et bien sûr les jeux vidéo : à vous de choisir le sport pour lequel il suit ce cycle d'études très spécial, qu'il prend d'ailleurs très au sérieux car "les devoirs avant tout !". Sinon, Laurent se prépare à recevoir son prochain Mega-CD 2, quel veinard !

OLYMPIC GOLD 8"98' AU 100 METRES
Fabien LELONG
Les Mureaux (78)
À mon avis, vu tous les sports que tu pratiques couramment, cela ne m'étonne pas que tu réussisses d'aussi bonnes performances sur Olympic Gold !
Fabien a 12 ans et il est en 5ème ; il pratique le tennis et l'équitation, mais ne pratique pas le "courrier" ! En effet, à part ces mini-informations, nous n'en savons pas plus...

★ MEGADRIVE ★

STREET FIGHTER 2' 115.880 PTS
Patrice DAMESTOY
Tarnos (40)
Il nous écrit des Landes, ce cher Patrice... Peut-être sais-tu que nous avons des "compatriotes"

Patrice s'était déjà fait connaître dans les Mégascores, et il persiste ! Il a bien raison, et pour ceux qui ont raté le début du film, sachez qu'il a 14 ans, qu'il est en 4ème, et qu'il pratique la pelote et la natation, 2 sports tout à fait de "là-bas" (dans les Landes...). Bravo Patrice !

OUT RUN 6.794.710
Jérôme BASSE
Montpellier (34)
Ah, Montpellier, quelle jolie ville ! Il y fait si beau en été, et on est si près de la plage, c'est super d'habiter là-bas.
Jérôme parle de score impressionnant, et il a bien raison ! Jérôme a 10 ans, il s'éclate avec ses jeux vidéo, et c'est promis : dès qu'il fait un nouveau super-score, il nous l'envoie !

THUNDERFORCE 4 7.150.080 PTS
Elvis (PRESLEY)
Nashville (USA)
Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas un revenant qui nous a écrit dans cette rubrique, mais juste un lecteur dont le prénom est Elvis, et qui a tout simplement oublié de préciser ses coordonnées !
Notre cher Elvis a plein d'humour, et c'est un fana des shoot them up, un vrai spécialiste ! Il a 13 ans et demi, il est en 4ème, et se surnomme lui-même le "Massacre Solitaire"... M'est avis qu'il va encore faire d'autres cartons !

★ MEGA-CD ★

ROAD AVENGER 149.400
Christophe MANTA
Paris (75)
Enfin, voici, chers lecteurs attentifs, le premier MegaScore sur Mega-CD ! Un événement dans l'histoire de la folle aventure de Mega Force !
Eh oui, un premier vrai score sur Mega-CD, ça ne se rate pas, et c'est à marquer d'une pierre blanche... C'est chose faite désormais, grâce à Christophe, qui a 14 ans et qui s'éclate complètement avec son Mega-CD ! Continue, Christophe !...

Des jeux de 16 à 48 Mégas
Alien Vs Predator
Crescent Galaxy
Checkered Flag
Tempest 2 000
Raiden
Evolution, etc.

MICROMANIA

les secrets...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

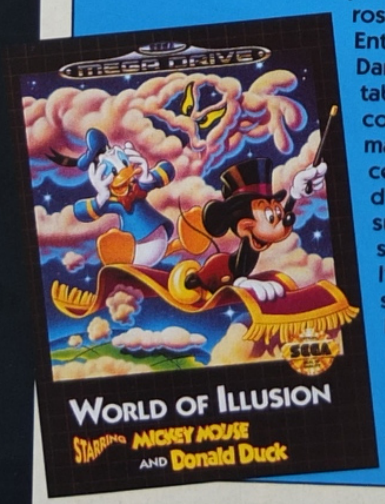
MICKEY AND DONALD : WORLD OF ILLUSION

MEGADRIVE

Voici une solution complète de ce superbe jeu, dont nous vous livrons ci-après le "Monde 1", la suite étant prévue pour nos prochains numéros. Cette solution a été réalisée en utilisant Mickey comme personnage actif...

Monde 1

Marchez vers la droite en tuant les ennemis jusqu'à la catapulte. Catapultez-vous de catapulte en catapulte. Arrivé en haut, entrez dans l'arbre creux. Tuez les ennemis et entrez par la porte dans l'arbre. Dans le décor, n'hésitez pas à utiliser les fleurs comme s'il s'agissait de plates-formes.
Arrivé à la rose, sautez à l'intérieur et vous serez catapulté. Après l'arbre-toboggan, aidez-vous de la racine de l'arbre pour monter sur la fleur plate-forme qui se trouve en haut sur une autre plate-forme. Montez dessus et elle fera apparaître un pétale. Montez dessus et sautez vers la droite, vous retomberez sur une fleur. Sautez alors sur le pétale et laissez-vous tomber. Marchez vers la droite jusqu'à une nouvelle fleur qui fera, cette fois-ci, apparaître plein de pétales. Sautez de pétale en pétale, puis rentrez dans la rose qui vous éjectera. Entrez par la porte. Dans ce nouveau tableau, je vous conseille de ne pas marcher dans le centre des toiles d'araignée et de suivre, en marchant sur ses fils, l'araignée qui tisse sa toile à l'horizontale. Vous arriverez ainsi au premier Boss.



Gregory BAUDE a gagné le sac-banane Sonic !

EUROPEAN CLUB SOCCER

Voici quelques codes...

- Liverpool contre Dundee United
  – Second Round : **EXRRQA6DLVA**
- Liverpool contre Eintracht Frankfurt
  – Quart de finale : **YXRSAA6EKTQ**
- Liverpool contre Feyenoord
  – Finale : **IXRUAA6IKB**

MEGADRIVE

Raphael ROCHE a gagné un Pin's Sonic !

KRUSTY'S FUN HOUSE

GAME GEAR

Voici les codes de toutes les sections du jeu...

Section 1 : **HI KIDS**
Section 2 : **SELMA**
Section 3 : **SCRATCHY**
Section 4 : **SKINNER**
Section 5 : **GROENING**

Pierre VIDAL a gagné le Pin's Sonic !

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Le troisième niveau, là où il faut protéger la camionnette, n'est pas impossible à passer. Il faut détruire les avions avant qu'ils n'apparaissent à l'écran, et ils viennent toujours de la même façon. Il faut les tirer à la bombe et ne pas hésiter à faire une pause. L'ordre des avions est le suivant :
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Gauche.

MEGADRIVE

Remy KENAN a gagné la ceinture Sonic !

PRO ACTION REPLAY

Vous connaissez tous l'existence de cet accessoire particulier qu'est l'Action Replay. Pas de précautions particulières pour faire marcher les codes que nous vous donnons ci-après (en respectant toutefois scrupuleusement les conseils d'utilisation fourni avec l'appareil), si ce n'est de positionner l'interrupteur sur "Recherche de codes" pour entrer ceux de ce mois, puis de démarrer le jeu, et à la page de présentation du jeu, de le replacer ensuite sur la position "Active".

ALIEN 3

Choix du niveau : **FF081.30002**

Flamme infinie : **FF084.70099**

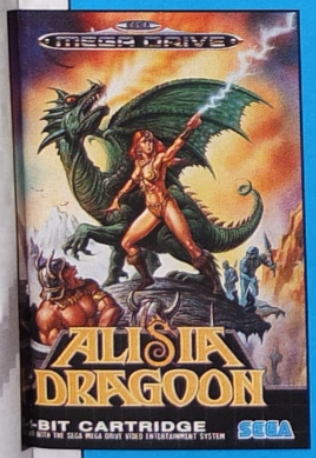
Machine-Gun infini : **FF084.50099**

ALIEN STORM

Crédits infinis : **003A2.E6002**

L'attaque normale n'enlève pas d'énergie : **007CC.E4E75**

L'attaque spéciale n'enlève pas d'énergie : **007C5.20000**



ALISIA DRAGOON

Énergie infinie : **FF00C.2000A**

Énergie infinie pour les créatures amies : **FF002.20010**

X=Numéro du level de départ :

FF01A.3000X

ALTERED BEAST

Invulnérabilité : **002C5.8603E**

MEGADRIVE

DEVINEZ QUI ARRIVE ?

GREMLIN

les secrets ...

JUNGLE STRIKE

Voici les codes de toutes les missions, mais qui permettent d'avoir 18 vies !

Mission 2 : RMCD374MHNW
Mission 3 : 9WMF9WNS6TB
Mission 4 : XMCD374MHNW
Mission 5 : VMCD374MHNW
Mission 6 : WMCD374MHNW
Mission 7 : T7PZ9WNS6TB
Mission 8 : 7MCD374MHNW
Mission 9 : NMCD374MHNW
Mission 10 : LMCD374MHNW

Denis GASPARD
a gagné le tee-shirt Sonic !

MEGADRIVE

JOE MONTANA 1993

Voici les codes pour les finales de 14 équipes, en mode "CONFÉRENCE AMÉRICAINE" :

MEGADRIVE

CONFÉRENCE AMÉRICAINE

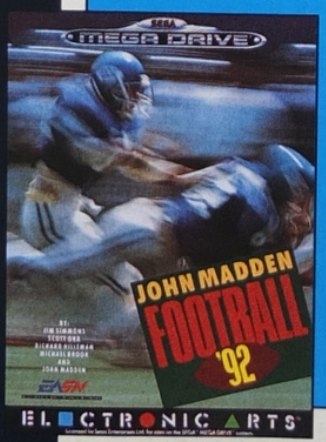
Bengals : F8YY???KCK
Bills : CSYY???KCK
Broncos : J5YY???KCK
Browns : GGYY???KCK
Chargers : 22YY???KCK
Chiefs : NKYY???KCK
Colts : MSYY???KCK
Dolphins : SWYY???KCK
Jets : YYYY???KCK
Oilers : PSYY???KCK
Pats : WTYY???KCK
Raiders : QSYY???KCK
Seahawks : 33YY???KCK
Steelers : 11YY???KCK

Patrick JOZWIAK a gagné la ceinture Sonic !

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

Voici quelques codes...

Philadelphia contre Oakland : BDMK8WYX
Oakland contre Los Angeles : BH4JFDD3
New York contre Buffalo : BPD45P6N
Miami contre New Orleans : B6KKT43B
Chicago contre Indianapolis : BXF8DH9B
Buffalo contre New York : C5YFNBXH
Kansas City contre San Francisco : B3L4YML8
Cincinnati contre New York : B3TTM77T
New Orleans contre Kansas City : DV8SS7ZR
Minnesota contre Denver : BLFJ94MK
Denver contre New Orleans : DWWW8L44
Pittsburg contre San Francisco : DCT53CX0
Seattle contre New York : CGIHJ9KZ
Atlanta contre Buffalo : CZ4FN2F7
Houston contre Washington : DWN9GHCD
Quart de finale : 0465100
Demi-finale : 0075121
Demi-finale : 0076310
Demi-finale : 1111111
Demi-finale : 3333333
Super Bowl : 0475121
Super Bowl : 0476314
Super Bowl : 0631573



KONG Viu Yiep
a gagné la casquette Sonic !

MEGADRIVE

LEMMINGS

Niveau 2 : TGNBVLWM
Niveau 3 : ZTGNBVIQ
Niveau 4 : BDGMZSEJ
Niveau 5 : TGMZSFKV
Niveau 6 : JSFKVLWN
Niveau 7 : BVIQBCFK
Niveau 8 : UJTGMYRD
Niveau 9 : HODYRCFK
Niveau 10 : VKVLWMZS
Niveau 11 : FLXPGGGG
Niveau 12 : GFECXPGF
Niveau 13 : DZSEJSFK
Niveau 14 : UIQAABCE
Niveau 15 : JSEJTGMY
Niveau 16 : QABDGNBU
Niveau 17 : IRCEIQAA
Niveau 18 : BCFLWMZT
Niveau 19 : GMZSFLWM
Niveau 20 : ZSEIRCFK
Niveau 21 : UJSFKVKU
Niveau 22 : JSEJJEIR
Niveau 23 : DGNCWMYR
Niveau 24 : DHPFDYQA
Niveau 25 : ABDHPODY
Niveau 26 : QBDHPGFE
Niveau 27 : CXODYQBD
Niveau 28 : HPGGFECX
Niveau 29 : ODZSEJTH
Niveau 30 : PFEXCODY

GAME GEAR

Nicolas VOIRIN a gagné le Pin's Sonic !

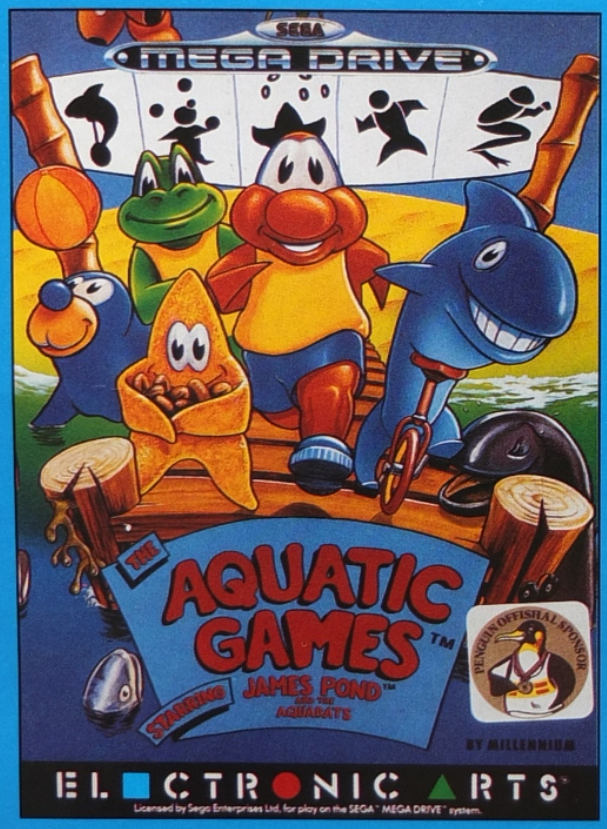
AQUATIC GAMES : JAMES POND et BATMAN RETURNS

GAME GENIE

Le Game Genie est un petit accessoire en vente partout, dont nous vous avons déjà parlé moult fois, et celui-ci s'enfiche entre votre console et une cartouche de jeu. En rentrant les codes que nous vous donnons (ou ceux donnés par le constructeur), vous pouvez ainsi modifier votre jeu avec des tas de vies, des munitions illimitées, etc., ou au contraire le "corser" en augmentant les difficultés.

AQUATIC GAMES : JAMES POND

- RH9T-R60T : Code principal à valider impérativement.
- 1B2T-BEY0 : Chrono ralenti (épreuve "100-meter splash")
- 1B2T-BNY0 : Chrono accéléré (épreuve "100-meter splash")
- 1CXT-BEYR : Chrono ralenti (épreuve "Kipper Watching")

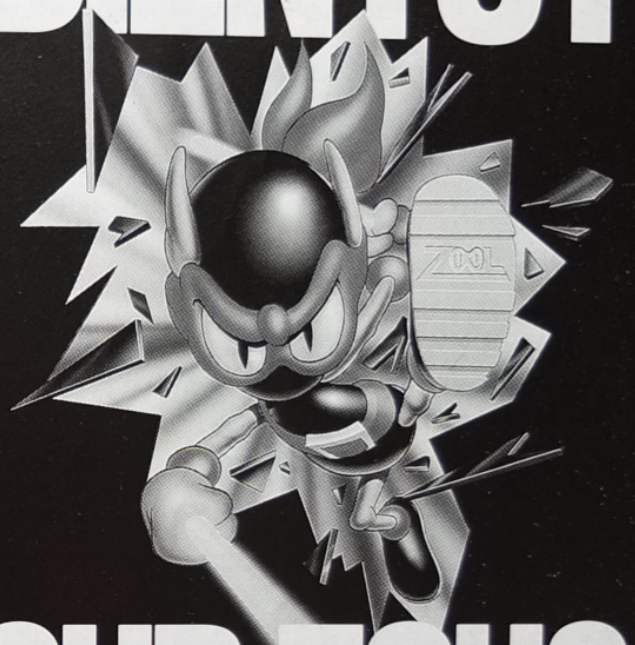


BATMAN RETURNS

- BLYT-AA4R : Invincibilité, sauf lors des chutes.
- ALFA-AA9N : Batarangs illimités.
- BLGT-AA5N : Bombes fumigènes illimitées.
- BLJT-AA4L : Pistolets grappins illimités.
- BLLA-AA7A : Batarangs à tête chercheuse illimités.

MEGADRIVE

ZOOL BIENTOT



SUR TOUS FORMATS

Nintendo
SUPER NINTENDO
GAME BOY

SEGA
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

AMIGA
CD 32

ZOOL 2 BIENTOT SUR AMIGA

GREMLIN

A Different Kind of Animal

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD
CARVER HOUSE · 2-4 CARVER STREET · SHEFFIELD S1 4FS · ENGLAND · TEL (0742) 753423

LES JEUX DE NOEL

le TOP 5 de la rédac' !

L'avalanche des nouveaux jeux a été telle cette année (vous me direz, c'est de saison, en cette période de l'année !...), qu'il est bien difficile de se déterminer en matière d'achats... Pour vous aider éventuellement à faire vos choix, la Rédac' a décidé de vous présenter le "Top 5" de chacun de ses membres. Bien évidemment, toute l'équipe (et pas seulement la Rédac') est là pour vous souhaiter de super fêtes de fin d'année !

SÉLECTION DE NOEL SUR MEGA-CD PAR MANU

dit Manu le terrible !

Ahh, sentez-vous l'air du Nord et la neige recouvrir vos chaumières... Les fêtes de Noël sont de plus en plus proches et nous avons jugé le moment opportun pour porter un coup définitif au porte-monnaie de vos parents. Pour ma part, je vous parlerai des jeux Mega-CD, car quand on a une machine, autant avoir le top ! Si la saga des "StarPredatorAlienGalacticaWars" vous a procuré d'intenses moments d'émotion, le titanesque SILPHEED sera disponible dans toutes les bonnes crèmeries à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. Pour les fans du commandant Cousteau, ECCO THE DOLPHIN est dès à présent disponible en laser, attention, si vous possédez un bon ampli, préparez-vous à prendre une méga-claque, la zique est fabuleuse ! Pour le reste, je vous jette en vrac les excellents BATMAN RETURN'S, THUNDERHAWK et SONIC-CD. Voilà, avec ces cinq softs, vous aurez l'assurance de passer de grandes et belles nuits, calé au fond de votre couette, pendant que vos parents auront été assignés par tous les huissiers de France !
Merry Chrismas !

SÉLECTION DE NOEL SUR MEGADRIVE PAR FRANCIS

dit le champion du Viet-Vô-Dao

Bonjour à vous tous et à vous toutes ! Je vais vous présenter la liste des jeux que j'ai demandés pour Noël. Tout d'abord, GENERAL CHAOS, qui est vraiment maniable, drôle, et si éclatant à deux que j'en ai rêvé. Il faudrait en envoyer dans les pays en guerre pour enfin connaître la paix ! FORMULA ONE est le seul à m'avoir fait revivre les sensations d'une course de Formule 1, alors je le veux aussi. Je serais également très content de recevoir la cartouche de FIFA SOCCER pour pouvoir jouer au foot avec mes meilleurs amis. À quatre, c'est génial ! Ensuite, je voudrais VIRTUAL PINBALL. Ce jeu est sans limite car je pourrai créer mes propres flippers. C'est un plaisir unique d'inventer quelque chose et de ne pas se contenter de jouer ! Enfin, je demanderai au Père Noël la cartouche de PUGGSY. Ce que j'ai préféré dans ce jeu d'action/aventure, c'est que, lorsque le personnage porte un objet lourd, il marche moins vite. Tout est dans ce style. C'est comme dans la réalité. Si vous pensez avoir les même goûts que moi, n'hésitez pas !

SÉLECTION DE NOEL SUR MASTER SYSTEM PAR J'M DESTROY

dit l'homme aux 23 consoles !

Salut la foule. Si le Père Noël n'est pas une véritable ordure, j'aimerais bien qu'il arrête de me refiler des jeux sur Master System et qu'il m'offre une Megadrive avec un Mega-CD et tous les jeux de l'univers dessus. Mais bon, le Père Noël, ce n'est que le Père Noël et pas encore le Bon Dieu, alors s'il pouvait juste me filer, pour ma petite huit bits, SONIC II, à cause de sa vitesse aussi rapide que la Megadrive, et JAMES POND II -il m'a toujours fait trop rire cet espion-là...-, ce serait cool... Si le Père Noël avait également la générosité de m'apporter dans sa petite hotte SENSIBLE SOCCER (qui devrait sortir juste avant la fin de l'année), ce serait super-méga cool. Les jeux de foot, j'adore ça, et quand ils sont programmés de cette manière-là, on ne peut qu'apprécier. Je vous raconte pas les délires qu'on a eus avec mes potes en faisant des championnats après le bouclage, c'était trop class surtout lorsque j'ai pris les équipes de Bulgarie et d'Israel, mais c'est une autre histoire... Si j'étais vraiment exigeant (et je le suis, en fait), j'aimerais également que le Pater de Xmas ait l'extrême diligence de venir par ma cheminée toute fraîchement ramonée pour m'offrir KRUSTY'S FUN HOUSE. Ce remix de Lemmings est vraiment bien pensé. Merci, monsieur le Papa Noël !
(N.D.L.R. : Évidemment, pour se démarquer une fois de plus, notre J'M adoré a trouvé le moyen de ne sélectionner que quatre jeux, alors qu'il a demandé à tout le monde d'en choisir 5. Faut vraiment qu'il ne fasse rien comme les autres, celui-là ! D'ailleurs, ce serait pratiquement passé inaperçu, mais je suis sûr qu'il y a quelques petits fûtés qui iront compter — tiens, JEU : d'après vous —et les choix effectués par J'M— quel pourrait être le 5ème hit sélectionnable par J'M ?)

SÉLECTION DE NOEL SUR GAME GEAR PAR ARKHAM

dit l'homme aux photos miniatures !

Hi, Folks ! La Game Gear, c'est ma machine préférée, je ne vous le cache pas. Dans le métro, dans le train, en avion, aux toilettes, dans le pieu, je ne fais que ça, je joue, je joue et je joue encore. Et cette année, je vous assure que je me suis éclaté à dont avec SONIC II. Y'a pas à tergiverser pendant des siècles, Sega a réalisé là un maître-jeu. Dans la série des jeux de plates-formes puisqu'on y est, j'ai également pris un méga-pied en jouant à CHUCK ROCK II. Cet homme préhistorique-là vous étonnera. Étonnant aussi, Le Livre de la Jungle qui assurément fait partie des meilleurs jeux sur Game Gear cette année, malgré que ce titre soit tout, tout, tout récent, j'ai craqué et je n'arrête pas d'y jouer. Quelle classe, ce Mowgli !

Comme les vrais joueurs ne s'arrêtent pas seulement à un seul style de jeu et que la baston, j'ai aussi ça dans le sang, je me suis méchamment éklaté avec MORTAL KOMBAT. Plus je regarde la version Game Gear, plus j'ai l'impression d'être devant un film de combat. Superbe. Enfin, rien ne saurait être plus agréable à mes yeux que de vous conseiller l'acquisition de TENGEN WORLD CUP SOCCER, cette simulation de foot est vraiment superbe. Voilà, je n'ai plus qu'une chose à dire. Boooonnnnnnnneeeeee Aaaaannnnnnnnéééééeeeeee et gros bisous !

SEGA MEGA DRIVE

BALANCE TON VIEUX JEU DE FOOT À LA POUBELLE

Photo d'écran composée

ET DÉCOUVRE LE VRAI PLAISIR DE MARQUER UN

BUUUUUUUUU

Tu te lances vers l'aile, un adversaire te talonne. Tu le laisses sur place.

"Nous avons vu LA simu de foot de l'année" — Player One.

Un défenseur fait une glissade pour couper ton avancée. Tu frappes la balle et franchis l'obstacle. Enfoiré! La foule se déchaîne lorsque tu avances droit vers les cages.

"Tactiquement, rien ne manque non plus" — Player One.

Ton coeur menace de lâcher. Le score est de un-un et il ne reste plus que quelques secondes de jeu. Tu lèves la tête, le terrain est dégagé, tu tires.

4 WAY PLAY

EA DIRECT

EA SPORTS, LE LOGO EA SPORTS, 4 WAY PLAY, ET "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" SONT DES MARQUES DE ELECTRONIC ARTS.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16 MEG

"En plus, on peut y jouer à quatre. Dément, non?" — Consoles +.

Ah! Aie!! La balle fait ricochet sur la barre latérale. Tu coures pour la récupérer. Demi-tour. Elle tombe. Sur une reprise tu tires dans l'angle supérieur droit. Elle effleure le gardien à toute vitesse et va frapper le filet. Coup de sifflet final.

"Cette simulation s'annonce comme la plus fidèle qui soit" — Player One.

Tu coures, sautes et salues les supporters. Ils t'acclament. Un commentateur se précipite, son micro à la main.

"L'ambiance des stades est particulièrement soignée, on se croirait à Wembley!" — Player One.

Il demande: "Que pouvez-vous dire de ce match?"

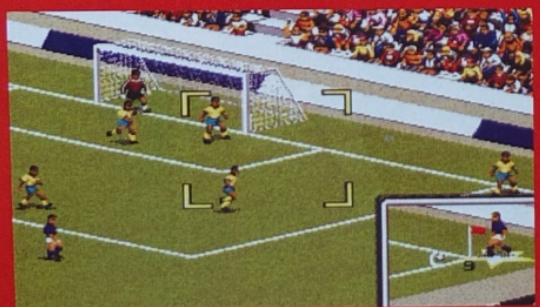
"On y a joué comme des fous" — Consoles +.

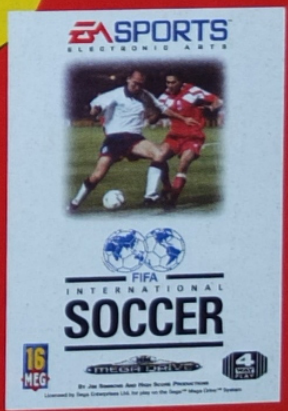
Tu réponds:" Génial. 16 Mo, 48 équipes nationales, 960 joueurs, 13 options techniques, adaptateur 4 Way Play, et c'est le seul qui ai reçu le soutien de la FIFA."

"Le jeu le plus séduisant est sans doute FIFA International Soccer, une simulation de foot très réussie, qui peut se jouer à quatre en utilisant l'adaptateur quatre joueurs d'EA!" — Joypad.

Il répond: "Un spectacle exceptionnel, un jeu exceptionnel, vraiment exceptionnel."

UUUUT!





EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

Toutefois, si vous rencontrez des difficultiés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83.

preview ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ M DR MEG ■ M

CHAM

Bienvenue ! Je suis le Champion Éternel et mon devoir est de maintenir l'équilibre entre le Bien et le Mal, la lumière et la nuit, l'espoir et le désespoir. Aujourd'hui, cet équilibre n'existe plus et la structure qui retient le monde tout entier va être déchirée en morceaux. Votre futur, mon présent, a été détruit par un cruel et injuste virage du destin !

NEUF MAGNIFIQUES COMBATTANTS...

Neuf personnes de différentes époques ont été tuées avant que leurs vies puissent affecter

effet sur le futur. Pour cette raison, une compétition doit avoir lieu. À l'issue de celle-ci, il ne restera qu'un seul combattant. Le vainqueur pourra alors retourner dans le passé, quelques secondes avant sa mort, et échapper à sa mort pour changer le futur. Un seul doit

ce sombre destin. Je suis la pure et intouchable énergie de tous les plus grands maîtres d'Arts martiaux ayant vécu avant moi. Leur savoir, sagesse et puissance intérieure m'appartiennent, mais je ne peux redonner la vie qu'à l'une de ces personnes. Chacune d'elles peut avoir un profond

ETERNAL

PIONS

SLASH

MIDKNIGHT

LARCEN TYLER

rester en vie afin que l'équilibre puisse de nouveau exister. Il est temps de commencer la compétition... (NDLR : en d'autres termes, l'histoire d'Eternal Champions est une sorte de compétition entre des hommes du présent qui se battent dans le futur, pour sauver le passé. Hop non, pardon, Eternal Champions c'est l'histoire d'hommes du passé qui se battent dans le présent pour changer le futur. Ou alors, c'est peut-être l'inverse.

SEGA

EDITEUR

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

voire la réciproque de l'espace-temps dans un contexte tridimensionnel avec changement de référentiel sur la ligne de base du temps !)

LA VERSION SEGA DE STREET FIGHTER II'

Bien évidemment, on ne peut parler d'un jeu de baston, dans lequel on peut jouer seul ou à deux sur Megadrive, sans faire référence à Street Fighter II'. Dans la pure lignée de ce dernier, Eternal Champions vous permettra de livrer des combats sanguinaires et frénétiques. Énormément de coups différents seront à votre disposition pour mettre à mal vos adversaires. De plus —et bien naturellement—, des coups spéciaux assureront l'intérêt de ce titre du géant japonais. Développé par Sega Interactive aux Etats-Unis, Eternal Champions est programmé sur une cartouche de 24 mégas.

CHA

Bourré d'options, on pourra même y trouver un mode ralenti. Un sérieux concurrent en perspective pour le Dieu, le Roi, l'Empereur de la baston : Street Fighter II'.

ETERNAL

CHAMPIONS

ToeJam

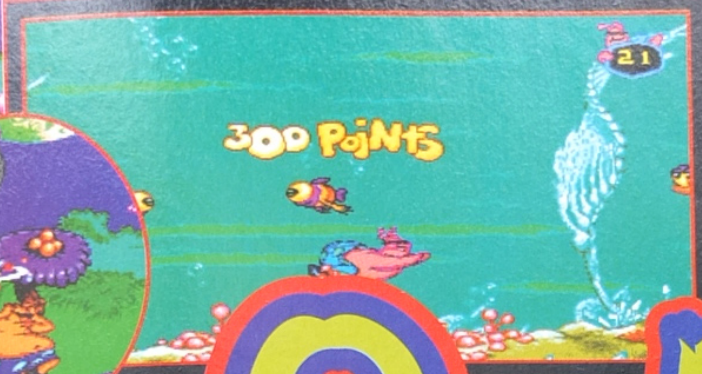
Mesdames et Messieurs, nous interrompons notre programme pour un flash spécial. Bip, Biiiip, chtong... Funkotron, notre tendre et chère planète, vient d'être envahie par un groupe de terriens. Ces individus, sans scrupules, sont arrivés il y a quelques heures à bord d'un petit vaisseau. Depuis leur atterrissage, rien ne va plus et nombreux ont été les habitants à se plaindre de nuisances de toutes sortes. ToeJam et Earl, nous avons besoin de votre aide ; si vous écoutez ce flash, partez à la recherche des terriens, capturez-les et renvoyez-les sur Terre. Le peuple tout entier compte sur vous. Merci d'avance.

UNE FOUILLE MINUTIEUSE

ToeJam, le maigre et Earl le dodu, ont bien entendu le message... Sans perdre un instant, ils se mettent en campagne et fouillent tout sur leur passage. Les terriens ne seraient-ils pas cachés sous cette plaque d'égout ou en haut de ce palmier ? Peut-être y en a-t-il un dans ce buisson ? Partout, dans le ciel ou sous l'eau, ToeJam et Earl fouillent, secouent et vont même jusqu'à pousser de gros rochers. Agiles et très bons danseurs, ils avancent gaiement dans de sompteux paysages sans jamais perdre le rythme !

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994



m & Earl II

LES TERRIENS, DE VRAIS PETITS DIABLES !

Petite fille, viens par ici... Ouille ! Elle vient de vous donner un coup de pied ! Et ce sale gamin n'arrête pas de vous balancer des balles à la figure. C'en est trop ! Un coup par ici, un autre par là et les voilà enfermés dans une boite. Maintenant, direction le vaisseau spatial... Hop, deux de moins, mais il en reste encore beaucoup. Quel travail !

ENCORE, ENCORE...

Laissez-moi y jouer encore un peu ! Il a tout pour plaire, ce jeu, avec des paysages merveilleux, des personnages délicieux et le tout à deux ! Allo, le Père Noël ? Vous pouvez rajouter un jeu sur ma liste ?...

preview ■ MEGADRIVE

TENGEN

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

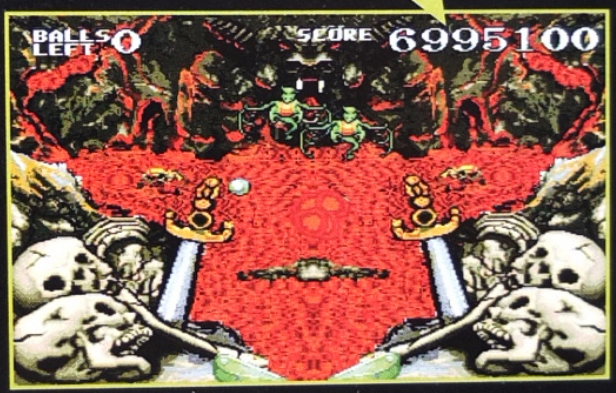
DRAGON

Suite du célébrissime Dragon's Fury, Dragon's Revenge est le prochain titre de Tengen. Véritable révélation lors de sa sortie, la suite de cette excellent flipper devrait assurer un maximum. Si vous êtes un passionné du genre et si vous en avez assez de claquer vos thunes dans ces bêtes de bars, penchez-vous sur cette preview, elle pourra certainement vous être utile ainsi qu'à votre porte-monnaie. Si, si ce ne sont pas des blagues...

PLUS GRAND QUE NATURE !

Trois flippers empilés les uns sur les autres pour encore plus de plaisir. Plus de sensations qu'un saut à l'élastique de 100 mètres, plus rapide qu'une Formule 1 et plus fort qu'une fessée. Accrochez-vous à tout ce que vous pouvez, ça va gigoter, virevolter et exploser. La boule va changer de vitesse, écrabouiller deux ou trois monstres en passant et finir dans la gueule d'un dragon. Direction le stage bonus...

'S REVENGE



ENCORE PLUS DE BONUS !

Votre score n'arrête pas d'augmenter, les bumpers souffrent, les bonus tombent, le flipper vibre sous les nombreux coups que vous lui infligez. Ouvrez le passage au stage bonus et combattez des monstres puants, boutonneux et dégoûtants. Avec plusieurs boules, vous faites un carnage encore plus colossal. Ce vieil arbre, avec des bras en guise de branches sera bientôt manchot ! Libérez ainsi vos trois amis et pulvérisez les monstres.

UNE AMBIANCE BRANCHÉE "HORREUR"

Cherchez un peu dans votre mémoire d'éléphant et retournez au numéro 9 de Megaforce, à la page 58 par exemple... C'était le test de Dragon's Fury. Aujourd'hui, voici la suite et quelle suite ! Dans un climat ensorcelé et mystérieux à souhait, vous ne pourrez que vous y plaire.

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

UN VRAI GLOBE-TROTTER !

Dès le début du jeu, vous aurez la possibilité de choisir votre lieu de départ. De l'Égypte en passant par l'Amérique du Sud, vous devrez contrecarrer les plans de vos éternels ennemis, les Nazis. En Allemagne, par exemple, vous devrez faire face à ces marcheurs au pas de l'oie et tâcher de mettre à mal leur domination aérienne. En Égypte, attention, les tempêtes de sable seront nombreuses, et bien souvent, vous serez obligé de lutter contre elles, avant d'attaquer les ennemis qui débarqueront. Bref, ici on ne s'ennuiera pas !...

INSTRUMENTS

STARRING YOUNG IN

Comme son titre l'indique, dans la si jolie langue des mangeurs de porridge et autres moutons bouillis à la menthe, vous incarnerez, dans "Instruments Of Chaos", Indiana Jones lui-même alors qu'il n'était encore qu'un jeune aventurier à la recherche de fabuleux trésors, vestiges de civilisations glorieuses. Tiré de la série faisant un carton Outre-Atlantique, vous vivrez toutes les aventures du jeune Indiana à travers le monde.

OF CHAOS

DIANA JONES

UN ARSENAL AMBULANT !

Pour se débarrasser de ses adversaires, Indy aura à sa disposition un grand nombre d'objets à vocation meutrière. En plus de ses seuls poings et de son célèbre fouet, il pourra utiliser aussi bien des grenades qu'un très joli Smith & Wesson dernier cri ! Grâce à son fouet, il pourra également gravir certaines pentes et autres balcons sans aucune difficulté. À suivre...

ACROPAD

EST OUVERT

Neuf, occasion, nouveautés ou classiques, imports US et japonais, versions officielles...

TOUT, ABSOLUMENT TOUT

sur consoles 8 bits portables, 16 bits et MEGA-CD, AMIGA CD 32, JAGUAR et 3DO

LES PRIX ? SANS COMMENTAIRES !!!

SEGA

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX : 990 F
MEGADRIVE + STREET FIGHTER II' : 1190 F

MEGADRIVE ★
Street Fighter II' : 499 F
Aladdin : 459 F
Rocket Knight Adventure : 399 F
Jurassic Park : 399 F
Astérix : 399 F
Mortak Kombat : 479 F
Shinobi III : 399 F
Chuck Rock 2 : 399 F

GAME GEAR ★
Chuck Rock 2 : 269 F
Ultimate Soccer : 269 F
Wolfchild : 269 F
Mortal Kombat : 269 F
Tom et Jerry : 269 F

MEGA-CD + ROAD AVENGER : 1990 F

MEGA-CD ★
Batman Returns : 399 F
Final Fight : 399 F
Wolfchild : 399 F
Sherlock Holmes : 399 F
Robo Aleste : 399 F
Jaguar XJ 120 : 399 F

NINTENDO

SFC, SNES ★
Dragon Ball Z II : Tel
Art of Fighting : Tel
F1 Pole Position
Street Fighter II Turbo : 499 F
Mortal Kombat : 489 F
Aladdin : Tel
Cool Spot : 479 F
Denis La Malice : 479 F
Mister Nutz : 469 F
Jurassik Park : 459 F
Ranma 1/2 II : 479 F
Sunset Riders : 479 F
Zombies ate... : 499 F
Prince of Persia : 249 F
De nombreux jeux à moins de 250 F

GAME BOY ★
Denis La Malice : 249 F
Astérix : 229 F
Alien 3 : 249 F
Empire Strikes Back : 249 F
Zelda : 259 F
Super Marioland 2 : 249 F
Tom et Jerry : 239 F
Jurassik Park : 249 F
Mortal Kombat : 239 F

AD 29 : 79 F
DATTEL : 169 F

Jeux NES et MASTER SYSTEM : sur commande

TARIFS OCCASION

SUPER NINTENDO : 1 contre 1 + 100 F ou 2 contre 1 GRATUIT
MEGADRIVE : 1 contre 1 + 80 F ou 2 contre 1 GRATUIT
GAME BOY et GAME GEAR : 1 contre 1 + 50 F ou 2 contre 1 GRATUIT

ET AUSSI...

Les accessoires, un club d'échange pour vos jeux d'occasion

156, avenue Gabriel Péri,
91 700 Sainte-Geneviève-des-Bois.
Tél : 69 51 13 43. Fax : 69 51 13 71.

HULK

ÉDITEUR US GOLD

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994

Après de longues années de recherches spirituelles et d'expériences scientifiques, la formidable puissance de Hulk ainsi que son mécanisme de transformation métabolique sont enfin contrôlés. Le docteur Banner va maintenant retrouver la paix intérieure et le monstre qui l'habitait ne sera plus qu'une légende... Le destin en a décidé autrement, Hulk ne terminera pas ses jours sur les pages d'un livre de contes ! Dorénavant, il pourra apparaître immédiatement après l'absorption d'une potion magique et sa force sera parfaitement maitrisée. Que feriez-vous avec de tels pouvoirs ?

LES DEUX FONT LA PAIRE !

Là où l'un ne passe pas, l'autre peut se faufiler habilement ; là où l'un est arrêté par un obstacle, l'autre peut le franchir aisément. Une complémentarité idéale ! Hulk n'a nul besoin d'une arme ; regardez son visage et voyez comme il est effrayant. Regardez comme il est grand et fort ; il peut broyer un homme en le serrant contre lui et sa force lui permet même de soulever les cabines téléphoniques. Le docteur, quant à lui, possède une arme à feu pour assurer sa sécurité. Vous remarquerez qu'il y a bien longtemps déjà qu'il ne porte plus de chemises, car au rythme où il se transforme, il lui faudrait trainer avec lui une valise !

UN VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS

Savez-vous ce qu'il y a, 50 mètres en dessous de chez vous ? En s'y aventurant, le docteur Banner a fait des découvertes surprenantes... Mais où mènent ces échelles et ces monte-charge ? Face à des soldats du Moyen-âge ou à ceux de l'An 2000, l'affrontement sera rude. Pour surmonter tous ces dangers, le docteur devra être le premier à mettre la main sur des fioles de potion et appeler ainsi l'incroyable Hulk !

UNE SORTIE UN PEU LOINTAINE

Devant les promesses de ce titre, nous n'avons pu résister à l'envie de vous faire partager notre joie en découvrant les premiers niveaux de Hulk. Annoncé pour un sortie au cours du mois de juin (!) prochain, nous vous promettons de vous en recauser. Parce que ce jeu en vaudra certainement la chandelle...

HULK
Pola
TOW AWAY ZONE

ÉDITEUR SONY IMAGESOFT

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

SENSIBLE SOCCER

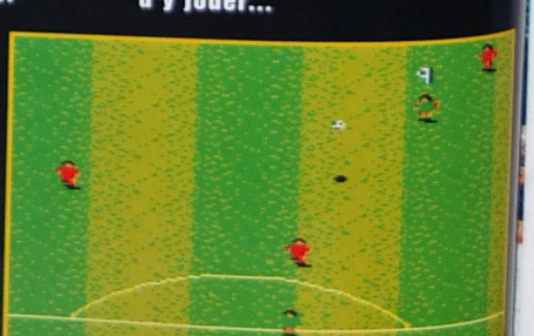
Qu'est-ce qui vous ferait le plus plaisir, entre avoir un résumé des règles du football que tout le monde connait, et lire une magnifique et envoûtante histoire inédite à ce jour ? C'est vrai, vous préférez l'histoire ! Avant tout, n'oubliez pas de mettre vos protège-tibias, on ne sait jamais...

SAVOIR LIRE ENTRE LES LIGNES !

Il était une fois (les histoires commencent toujours comme ça) un ballon de football fatigué de recevoir des coups de pieds. Son vœu était d'embêter au maximum les joueurs mais sans être trop méchant. Un jour, il percuta un poteau de but magique et depuis, toutes ses volontés étaient exaucées. Il pouvait décider du temps et donc de l'état du terrain : glacé, boueux, détrempé, sec, dur... Il pouvait inciter un joueur à faire une faute et aider l'arbitre à sortir un carton, il pouvait décider de partir en touche, en corner, de rouler sur la pelouse ou de décoller dans les airs pour lober le gardien... Bref, il avait la belle vie.

UN FOOTBALL COMPLET...

Bien que les images parlent d'elles-mêmes, nous allons ajouter quelques mots. Imaginez une soixantaine d'équipes, plusieurs types de compétition, un respect total des règles officielles, des techniques d'attaque et de défense... et constatez par vous-même ! Bien entendu, le prochain test vous en apprendra beaucoup plus. Allez, avouez que vous avez très très envie d'y jouer...



CONFORAMA

et

US GOLD®

Vous présentent

L'important, c'est de participer !

Avec "Winter Olympics" de US Gold, vous pouvez vous aussi participer aux J.O d'hiver de Lillehammer, comme si vous y étiez et, qui plus est, confortablement installé dans votre canapé.

Le choix

AVEC CONFORAMA & US GOLD, GAGNEZ UN SEJOUR D'UNE SEMAINE POUR DEUX PERSONNES AUX SPORTS D'HIVER AU CLUB MEDITERRANNEE DE TIGNES (1er prix), 10 JEUX WINTER OLYMPICS SUR SEGA MEGADRIVE (du 2ème au 11ème), 20 T SHIRTS (12ème au 31ème), ET 30 CASQUETTES (32ème au 61ème).

Le service

Comment participer ?
Utilisez les bulletins de participation que vous trouverez dans le magasin Conforama le plus proche de votre domicile. Reconnaissez au moins deux des trois sports figurant sur la jaquette du jeu Winter Olympics parmi les 10 disciplines inclues dans le jeu : DESCENTE, SLALOM, SLALOM GÉANT, SUPER G, BIATHLON, SAUT, BOBSLEIGH, LUGE, PATINAGE DE VITESSE, SKI ACROBATIQUE.

Le gagnant du séjour devra avoir 18 ans révolus ou bien être accompagné d'un adulte et ne devra en aucun cas faire partie des sociétés US Gold / PPS, SEGA ou CONFORAMA.

Les bulletins sont à déposer impérativement avant le 25 janvier 1994.

Winter Olympics est disponible sur Sega Megadrive, Master System, Game Gear, ainsi que sur PC et Amiga.

Le prix

Winter OLYMPICS

Official Licensed Product of the XVII. Olympic Winter Games, Lillehammer 1994.

Consultez les horaires des magasins sur le 3615 CONFO

3615 CONFO

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

SEGA

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

Dr Ro

Le Docteur Robotnik, bien connu de vous tous et de vous toutes, revient en force avec une armée de robots et un plan encore plus diabolique. Regardez ce dégénéré et voyez comme il est bête, stupide et inutilement méchant. Vous non plus, vous ne pouvez pas le supporter? Alors stoppez son projet, le plus rapidement possible...

SAUVEZ LES HARICOTS !

Sa dernière invention est une machine à vapeur pour plantes légumineuses. Elle a été étudiée pour se débarrasser des haricots de "Beanville" qui poussaient tranquillement jusqu'à ce jour. Une fois dans la machine, les haricots seront transformés en robots esclaves et devront obéir au Docteur. Triste fin !

CONTRE LES SERVITEURS DE ROBOTNIK...

Votre duel se passe sous terre, dans de petites galeries, face au premier des nombreux serviteurs de Robotnik. Des petits haricots de toutes les couleurs tombent du haut de la grotte et vous devez, avant de les ranger dans votre sac, les regrouper par couleur. Il faudra avoir au moins 4 haricots de la même couleur qui se touchent, pour pouvoir les ranger. De cette façon, vous provoquez des éboulements dans le camp adverse et si les haricots remplissent entièrement sa galerie, vous remportez le duel. Bien entendu, votre adversaire peut faire la même chose !

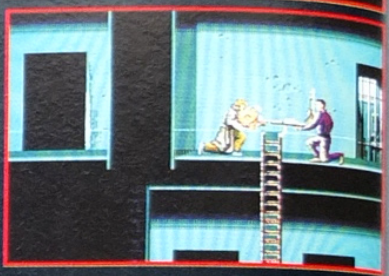
DE L'INTELLIGENCE ET UNE BONNE VISION DU JEU !

Voici un jeu qui développe vos réflexes, votre intelligence et qui, en même temps, est une bonne gymnastique pour vos petits yeux ! Défiez un ami, et là, c'est la crise de rire garantie. Un titre comme il devrait y en avoir plus...

UN REMIX DE TETRIS ET DE COLUMNS

Si vous êtes un fervent admirateur des jeux d'action/réflexe, vous ne pourrez que succomber à la tentation de Dr Robotnik. Disponible au Japon sous le nom de Puyo-Puyo, c'est avec un plaisir non dissimulé que l'on annonce la sortie imminente (il faudra quand même attendre un petit mois) de Dr Robotnik, l'ennemi juré de Sonic si vous ne le saviez pas encore !

YOU WIN
PLAY TIME
267 SEC
NO BONUS
PASSWORD
NEXT
1P DR R
STAGE 1
SCORE
00001778
0000247
NEXT
1P DR R
STAGE 13
SCORE
00000140
00000162
YOU WIN
PLAY TIME
131 SEC
NO BONUS
NEXT
1P DR R
STAGE 4
SCORE
00002265
00001081
botnik
SELECT A MODE.
SCENARIO MODE
1P VS. 2P MODE
EXERCISE MODE
OPTIONS



The TERMINATOR

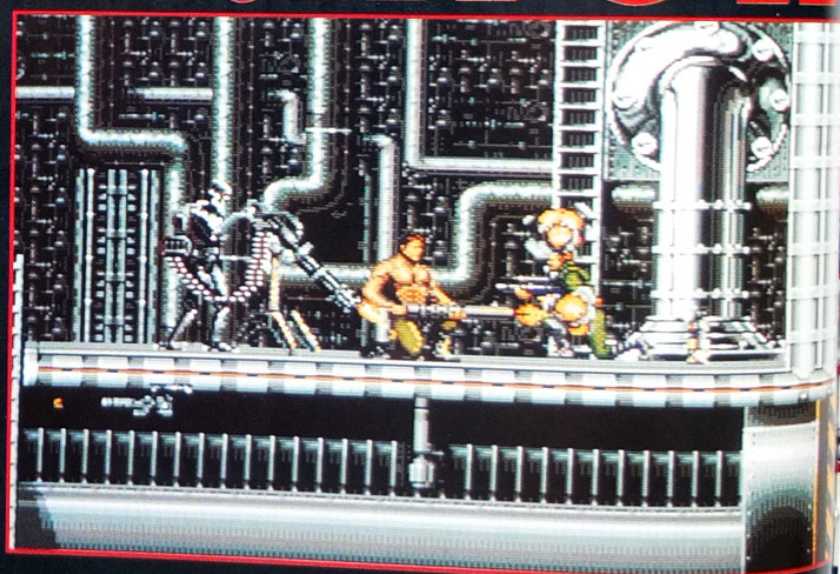
Renvoyé dans le passé, pour tuer la mère de votre futur ennemi, le Terminator est une machine de guerre surpuissante qui ne craint ni la douleur, ni les balles, ni les morsures de femmes...

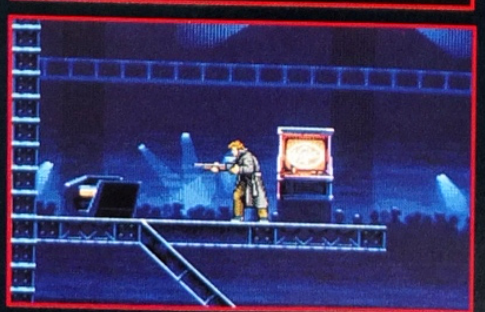
TERMINATOR DESTRUCTOR

On le sait, le Terminator n'est pas un enfant de chœur et c'est sans aucune pitié qu'il pulvérisera tout ce qui se trouvera sur son chemin. Malheureusement pour vous, vous êtes l'un de ses obstacles et tout le jeu sera une véritable course-poursuite entre un robot destructeur et un justicier au grand cœur, qui tombera rapidement amoureux de la belle Sarah Connors. Celle-là même qui mettra plus tard au monde un enfant dont la destinée sera justement de lutter contre les Terminator, en 2019 et des cacahuètes.

UN JEU DE PLATES-FORMES

C'est donc sous la forme d'un jeu de plates-formes qu'apparaîtra The Terminator sur Mega-CD. Par rapport à la version Megadrive, et malgré ce que l'on a pu voir du jeu, il ne semble pas que de grosses modifications ait été apportées par Virgin. Notons tout de même que la musique utilisera le Q-Sound, technique que l'on a déjà vue dans Ecco par exemple, autant vous dire dans que dans ce domaine, The Terminator aura plutôt la pêche ! À part cela, nous verrons bien ce qu'il adviendra de ce titre lorsqu'il sera définitivement entre nos mains. Mais les "a priori" seraient en apparence tout à fait favo-





ÉDITEUR VIRGIN
DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 94 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive®. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

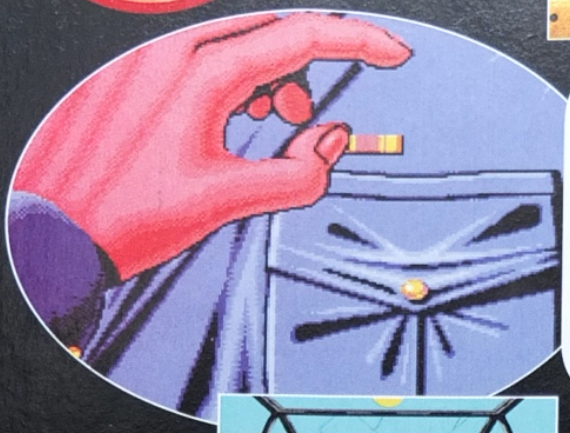
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

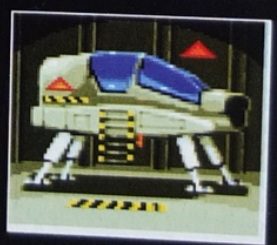
EN VENTE PARTOUT

ÉDITEUR US GOLD

DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

GUN





Messieurs, ne vous faites pas d'illusions : votre apprentissage sera long et dur, et avant de piloter un véritable hélicoptère de combat, il faudra poser vos honorables petites fesses dans ce simulateur pendant des jours et des jours ; lorsque votre postérieur sera bien ramolli, peut-être, alors, pourrez-vous vous approcher de ces hélicoptères. Ils sont beaux, rapides, efficaces mais terriblement chers, d'où l'utilité d'un tel simulateur de combat aérien.

PILOTER UN HÉLICOPTERE, DURE BESOGNE !

Que je vous explique... Tout au long de votre carrière, vous serez amené à intervenir dans différents pays et à effectuer des missions très différentes, de jour comme de nuit. Ce simulateur vous permet donc de partir au Moyen-Orient, en Asie ou ailleurs si cela vous chante, et de vous livrer à des combats aériens par exemple. Mais ce n'est pas tout, l'artillerie, les chars et autres véhicules terrestres sont une grande menace, alors vous devrez également apprendre à les shooter.

GUNSHIP

De plus, il faudra être capable d'approvisionner des bases en armes et si nécessaire, récupérer des hommes au sol. C'est compris !?

VUE DU COCKPIT ET VUE SUR L'HÉLICOPTERE !

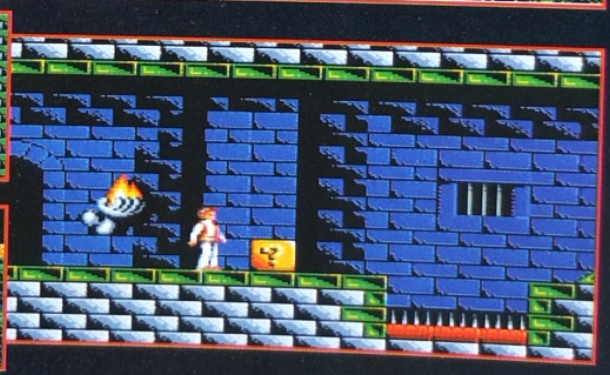
C'est parti... Voici le cockpit et tous les instruments de bord. Lorsque votre cible est accrochée, lancez un missile guidé sinon utilisez le canon. Attention au missile ! Pour une première tentative, c'est pas mal mais maintenant ça se complique, alors pour plus de facilité, différentes vues en fonction des niveaux seront disponibles. Attention à l'artillerie et surtout aux autres hélicoptères. N'hésitez pas à essayer les différentes armes, il faut bien apprendre. Ça vous plait ? Bien plus jeu de tir que jeu de stratégie, la version Megadrive de Gunship, un jeu vieux comme les robes de ma femme, s'avère non seulement originale mais également efficace dans son déroulement, enfin au premier abord. Reste à voir la version définitive pour avoir un avis plus performant sur la question...

preview

Dracula

ÉDITEUR SONY IMAGESOFT

DISPONIBILITÉ : FIN DÉCEMBRE/DÉBUT JANVIER 1994



Ha, ha, ha ! Dracula existe bel et bien... Il demeure dans un très ancien château, perdu dans le paysage hostile de la Transylvanie, en Roumanie. Le maléfique Prince des Ténèbres est réveillé et il va attaquer. Mais sous quelle forme ? Une chauve-souris, un loup enragé ou un vieil homme ? Impossible de le savoir avant d'être violemment mordu au cou et ensuite, il est trop tard... Les dents plantées profondément dans votre chair, vous sentez le sang quitter votre corps petit à petit. La mort est proche... Le jour, rien à craindre, car le Prince retourne dans son cercueil, mais la nuit, il est préférable de rester éveillé !

LE CHATEAU DE DRACULA !

Avant d'arriver au château, vous traversez une sombre forêt, lugubre et inquiétante. Elle est infestée de squelettes et de chauves-souris que vous tranchez à l'aide de votre unique arme, un petit couteau. Plus tard, marteau, pieu, épée ou crucifix... seront indispensables à votre survie. Les loups, araignées, serpents ou zombies... ne vous laisseront aucun répit ! Le château lui-même est évidemment hanté, des mains sortent du sol ou des murs, des lustres vous tombent sur la tête, des plantes vous étranglent, des herses apparaissent tout autour de vous... L'atmosphère est diabolique ! Ha, ha, ha...

Bram Stoker's Dracula est un jeu d'action/aventure dont le thème, en l'occurrence les vampires, devrait vous enchanter. À la veille de Noël et à l'approche du mauvais temps, rien de tel pour réchauffer l'atmosphère !

3DO, JAGUAR, MEGA CD,...NOUS SOMMES LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO

ShootAgain

Tous nos points de vente sont ouverts :
Le lundi de 14H00 à 19H00.
Du mardi au samedi de 10H30 à 19H00.
De 11H00 à 18H00 tous les dimanches de décembre.

SHOOT AGAIN - FLANDRE
145 rue de flandre, 75019 Paris.
M° Crimée.
Tél : (1)40-38-02-38 et 40-34-36-26

SHOOT AGAIN - LECOURBE
49 rue Lecourbe, 75015 Paris.
M° Sévres Lecourbe.
Tél : (1)47-34-92-16 et 42-73-35-41

SHOOT AGAIN - LE MANS
Centre commercial République,
(sous la Rép.)
Tél : 43-24-83-03

SHOOT AGAIN - VPC
Vente Par Correspondance
145 rue de flandre, 75019 Paris
Tél : (1)40-34-36-26 et 40-38-02-38

JAGUAR™

1790 Frs

Console livrée prête à jouer, avec une manette numérique, et le jeu "Cybermorph"

La Jaguar est garantie 1 an par ATARI

LA CONSOLE 64 BIT AU MONDE CA VA FAIRE MAL, !!!

5 JEUX DISPONIBLES DES LA SORTIE :

RAIDEN, le célèbre shoot'em up ..... **Tél**
CRESCENT GALAXY, le plus beau shoot'em up du monde ..... **Tél**
CYBERMORPH, la futur référence en simulation 3D ..... **Tél**
DINO DUDES, le Lemmings de la Jaguar ..... **Tél**
CLUB DRIVE, à voir, sans commentaire !!! ..... **Tél**

A VENIR : Tiny Toon, Checkered Flag 2, Tempest 2000, Kasumi Ninja, aliens vs predator...

ATTENTION LES YEUX :

850 fois plus puissante qu'une console 16 bit, voici ce que peut réaliser pour vous la Jaguar : Morphing, Shading, Texture, Mapping, Effets de lumière, Effets de transparence, Déformations, 768x576 de résolution maximale, 850 millions de pixels seconde soit 1900 images seconde, Processeur graphique 32 Bit True Colors soit une palette de 16 millions de couleurs, Son stéréo de 44 à 250 KHZ qualité CD, , Ect, Etc...

MEGADRIVE 2

MEGADRIVE 2 + ALADDIN + 2 MANETTES : 995 F

MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER 2 + 2 MANETTES : 1190 F

Adaptateur de jeux japonais et jeux US protégés : 199 f seul, 99 f avec 1 jeu UNIVERSAL ADAPTATOR

DEMENT 2 jeux* d'offert pour tout achat d'une Megadrive

499 f le Pro CDx

MEGA CD

Mega CD 2 + 1 jeu	1990f
Mega CD 2 + Pro CDX	2350f
Mega CD	Promo
Mega CD + Pro CDX	Promo

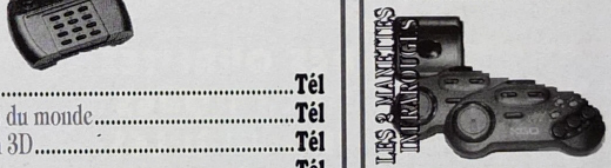
ACCESSOIRES

Péritel japonaise	199f
Alimentation Megadrive	199f
Arcade Power Stick	495f
Joypad Snapper	129f
4 Way Play EA	299f

JEUX CD Français

CD Sonic	395f
Ecco	395f
Batman returns	395f
Thunder Hawk	395f

ARRIVAGES REGULIERS
CONSULTEZ NOUS !!!



JEUX CD d'import

Joe Montana 3 CD	Tél
Lethal Enforcer + Pistolet	Tél
Dracula	Tél
Sewer Shark	395f
Silpheed	Tél
Spiderman VS Kingspin	395f
After Burner 3 CD	395f
Time Gal	395f

ARRIVAGES REGULIERS
CONSULTEZ NOUS !!!

CARTOUCHES

2020 Super Baseball	395f
Aerobiz	395f
Aladdin	449f
Asterix	395f
Battletoads	395f
Blaster Master 2	365f
Bubsy	395f
Crueball	395f
Flashback	395f
Flintones	395f
Formula One	395f
General Chaos	395f
Gods	365f
Gunstar Heroes	395f
Haunting	395f
Jungle Strike	395f
Jurassic Park	395f
King Of Monster	299f
Maein Wars	395f
Mortal kombat	490f
NHL Hockey 94	395f
Predator 2	395f
Ranger X	395f
Rocket Knight Adv	395f
Shinobi 3	395f
Smach TV	395f
Snake Rattle And Roll	395f
Street Fighter 2'	549f
Strider	199f
Sunset Riders	395f
Superman	395f
Tecnoclash	395f
TMNT	395f
Terminator	395f
Tiny Toons	395f
Ultimate Soccer	395f
Wimbledon Tennis	395f

NOUVEAUTES

F1FA Soccer	395f
Eternal Champion	Tél
Mac Donald Land	Tél
Cliffhanger	Tél
Dick Vidale Basketball	Tél
Toe Jam And Earl	Tél

ARRIVAGES REGULIERS
CONSULTEZ NOUS !!!

PROMOTIONS JAPONAISES

Alisia Dragoon	99f
Arrow Flash	99f
Art Alive	99f
Atomic Robo Kid	99f
Axis	99f

Badomen - Devilish	149f
Bart Simpsons US	199f
BATMAN RETURNS	189f
Battlemania	99f
beast Warriors	129f
Bonanza Broth	99f
Burning Force	99f

* Jeux d'occasions au choix parmis un vingtaine de titres.

Cadash	199f
Chiki Chiki Boy	299f
Curse	99f
Dangerous Seed	99f
Darius 2	169f
Dark Castle US	149f
David Robinson	169f
DEVIL HUNTER	189f
Dynamite Duke	99f
Elemental Master	149f
Fantasy Zone	149f
Fastest One VTSC	99f
Fatman	99f
Gaiares	129f
Galaxy Force 2 VTSC	99f
Golden Axe	99f
Gomola	99f
Granada X	99f
Hell Fire	149f
Jewel Master	199f
JORDAN VS BIRD US	149f
Kagek	129f
Magical One VTSC	99f
Marvel Land	169f
Micke	149f
Out Run 2019	299f

Phelios	99f
Raiden Trad	99f
Ring Of Power US	199f
Rmark	99f
Shadow Of Beast 2 US	189f
Slime World	99f
SONIC 2	189f
Streets Of Rags	99f
Task Force Harrier	99f
Tel Tel Stadium	99f
Thunder Pro Wrestlins	99f
Tiger Heli	99f
Vertex	99f
Wadoma Forest	99f
Wani Wani World	149f
Whip Rush	99f
Wonder Boy 3	99f
XDR	99f
Zero Wing	129f

BON DE COMMANDE PRIORITAIRE A DECOUPER PUIS A RETOURNER REMPLI UNIQUEMENT A :"SHOOT AGAIN VPC, 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS."

Nom.....
Prénom.....
Code Postal.....
Ville.....
.....
Adresse .....
.....
.....
Téléphone .....
Date.....

Je désire le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix

Port (pour toute commande de console rajouter 30 Frs)..... 35 F
Paiement au facteur (+35 f).....
MONTANT TOTAL .....

Je désire faire l'échange suivant :

O Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
O Je donne 2 jeux contre 1et bénéficie de la gratuité des frais de port retour de l'échange.

Je donne en 1er.....
2 ème.....
3 ème.....
4 éme.....
Je désire en 1er.....
2 ème.....
3 ème.....
4 ème.....
5 ème.....
6 ème.....
7 ème.....
8 ème.....
9 ème.....
10éme.....

ATTENTION, la reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible. Renseignez vous bien avant tout envoi, le retour d'un échange non possible est à la charge de notre clientèle.

Je joint à ma commande : O Un chèque, O Un mandat lettre, O Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de frais de port à ma commande. Je possède : O Un adaptateur pour les jeux étrangers. O Une Megadrive française, O Une Megadrive japonaise, O Une Super Nintendo, O Une Super Famicom ou Super NES, O Une Game Gear, O Un Gameboy, O Une Neo Geo, O Une Nec, O Autre

ÉDITEUR ACCOLADE

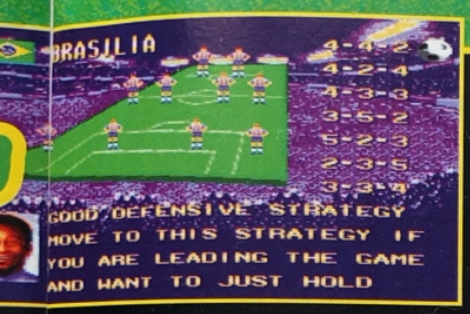
DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994

Pelé

Assurément le cinquième joueur de foot le plus connu au monde (après Platini, JPP - restons chauvin ! -, Maradona et Schmürz, naturellement), Pelé a prêté son nom, son image et ses petites mains potelées à l'un des futurs hits Accolade sur Megadrive. Car cette célébrité a bel et bien supervisé la réalisation du jeu. Nous savons aujourd'hui pourquoi, et c'est un sacré scoop !

DES QUALITÉS TECHNIQUES INDÉNIABLES

Le terrain en perspective (30 - 35 degrés) permet une vision plus globale du jeu et des joueurs en général. Les mouvements digitalisés offrent un rendu saisissant pour chaque personnage. Au total, 40 équipes à sélectionner et des sportifs capables d'effectuer des roues de bicyclette, des plongeons, des tacles et des reprises de volée comme à la télé. Tout cela en plus du côté stratégique du jeu, puisque plusieurs formations différentes sont proposées (les 8 habituelles), de même qu'une option sur chaque joueur. L'amateur peut donc façonner l'équipe selon ses désirs, améliorer sensiblement les capacités des attaquants, défenseurs et milieux de terrain (vitesse, exactitude du tir, contrôle du ballon, agressivité...) et se perfectionner, grâce aux pass-



words, jusqu'à une éventuelle Coupe du monde méritée. À moins que l'aspect Championnat saisonnier, autre mode de jeu, ne l'intéresse davantage. Enfin, une chose est sûre, l'équipe de France en virtuel devrait pouvoir combler les frustrés du mercredi 17. Rendez-vous dans un prochain Zapping pour une analyse plus poussée des commentateurs attitrés de ce mag...

LE TELEFON 100% BASTON

A ma gauche, le champion toutes catégories, l'idole des foules, le chouchou des dingues de castagne, l'impitoyable...

STREET FIGHTER 2'

Et à ma droite, mesdames et messieurs, le maestro du gnon, le Mozart de la châtaigne, le virtuose du pain dans la tronche...

MORTAL KOMBAT

CONÇU PAR MEGAFORCE, DISPO 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, TARIF: 8.76 F l'appel + 2.19 F/mn

TOUJOURS PLUS DE CODES ACTION REPLAY !

TELEPHONE AU

36 70 6 707

MEGA force

PSYGNOSIS

CONCOURS PUGGSY

LES LOTS :

1er PRIX : 1 CONSOLE DE JEU SEGA MEGA-CD
2ème PRIX : 1 CONSOLE DE JEU SEGA MEGADRIVE
3ème PRIX : 1 JEU SEGA MEGADRIVE
DU 4ème AU 13ème PRIX : 1 T-SHIRT PUGGSY
DU 14ème AU 50ème PRIX : 1 PERSONNAGE PUGGSY

QUESTIONS :

1- DE QUELLE COULEUR EST PUGGSY ?
- ❑ VERT
- ❑ BLEU
- ❑ ORANGE

2 - QUE DOIT RETROUVER PUGGSY ?
- ❑ SES PATINS À ROULETTES
- ❑ SON VAISSEAU SPATIAL
- ❑ SA MÉMOIRE

3 -QU'EST PUGGSY ?
- ❑ UN EXTRATERRESTRE
- ❑ UN VOYAGEUR DE COMMERCE
- ❑ UN PIRATE

QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVER UN SLOGAN QUI RIME AVEC PUGGSY

.....

.....

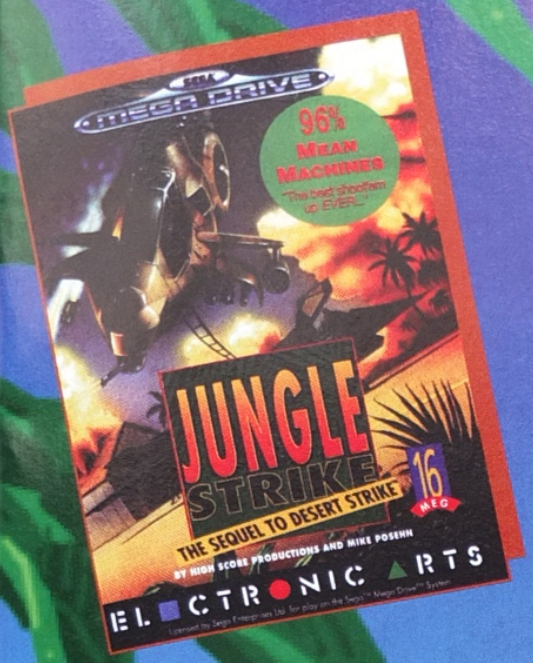
REGLEMENT :

1) PSYGNOSIS et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 10 JANVIER 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de PSYGNOSIS et de MEGA FORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 24 JANVIER 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

NOM.....
PRENOM.....
AGE..... CONSOLE.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....

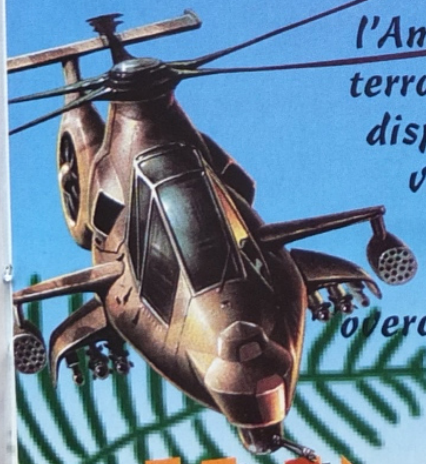
Bulletin à découper et à renvoyer à :
MEGA FORCE, Concours PUGGSY, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

★ MEGADRIVE ★



CODE
ACTION REPLAY :
Vies infinies :
FF10CF0003

Vous voilà à bord de l'hélicoptère le plus perfectionné à l'heure actuelle, "Le Comanche". Une fois de plus, votre pays, l'Amérique, est en danger et vous devrez le nettoyer de tous les terroristes aux ordres de Madman. Pour cela, vous aurez à votre disposition des stocks de fuel, de munitions, et de quoi réparer votre hélicoptère. Pour venir à bout de Madman, vous devrez remplir neuf missions au cours desquelles vous ne piloterez pas seulement un hélicoptère, mais aussi un overcraft, une moto et enfin un Stealth Fighter. Bonne chance...



JUNGLE STRIKE

The Sequel To Desert Strike

Level 1
Washington DC

- Emplacement des bidons pour refaire le plein de fuel.
- Emplacement des caisses pour vous réapprovisionner en armes.
- Emplacement des caisses pour renforcer votre blindage.
- Emplacement des caisses pour augmenter votre nombre de vies.

Mission 2

Localisez et détruisez le quartier général des terroristes. Ils ont occupé plusieurs bâtiments gouvernementaux. Capturez les leaders pour obtenir des informations sur les futures conspirations terroristes.

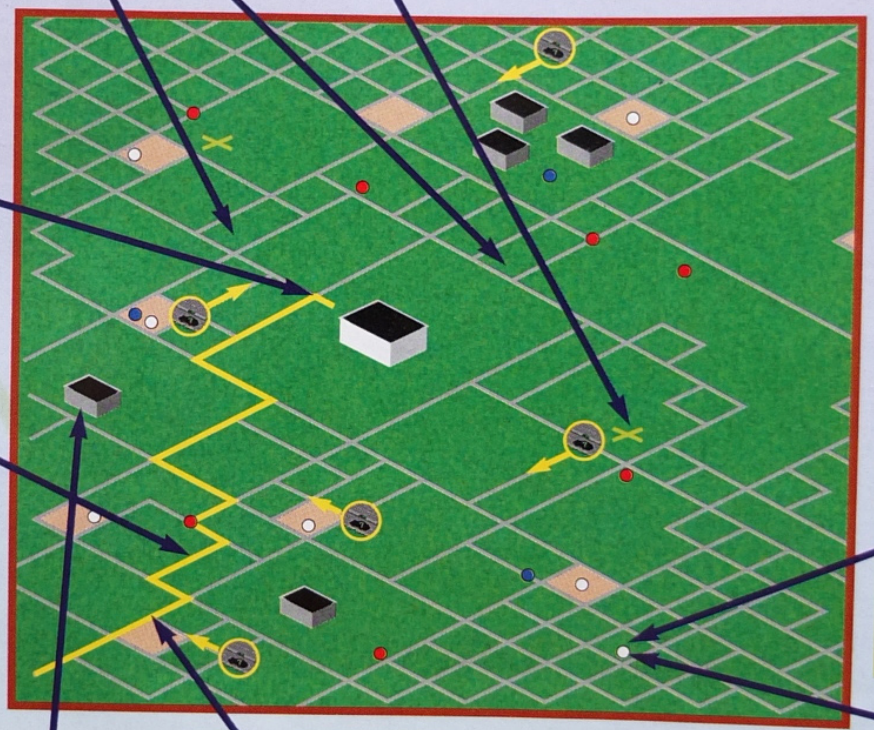
Cette zone d'atterrissage vous permet de déposer les personnes que vous transportez dans votre hélicoptère et de récupérer de l'énergie en échange.

Mission 3

Trouvez et neutralisez les véhicules piégés par les terroristes avant qu'ils n'explosent en face des cinq ambassades. Attention de ne pas détruire des véhicules innocents.

Mission 6

Capturez le franc-tireur pour avoir des détails sur les plans de Madman. Il a l'intention d'attaquer à partir d'un bâtiment (U-Shaped) gouvernemental. Explosez le bâtiment mais capturez l'homme vivant.



Mission 4

Trouvez et sauvez Akbar, votre informateur secret. Nous pensons qu'il est retenu prisonnier dans un sous-sol. Il sait où et quand le Président sera attaqué...

Dans la mission 5, vous devrez escorter le Président sur le chemin indiqué. Faites attention d'avoir toujours la limousine sur l'écran. Sinon, la voiture s'arrête et il vous faudra faire demi-tour.

Vous devrez user un grand nombre de missiles pour pouvoir détruire cet immeuble, et ainsi récupérer le fuel qui se trouve dans ses soubassements !

Mission 1

Protégez les monuments de Washington, la Bibliothèque du Congrès, le monument de Jefferson, contre les attaques terroristes. Ces monuments sont des sanctuaires historiques et doivent être préservés.

Mission 5

Protégez le convoi présidentiel des attaques terroristes. Détournez toute attaque durant le trajet vers la Maison Blanche.

Level 2
L'attaque sous-marine

Code d'accès : **RNCZJFYBLM4**

Mission 1

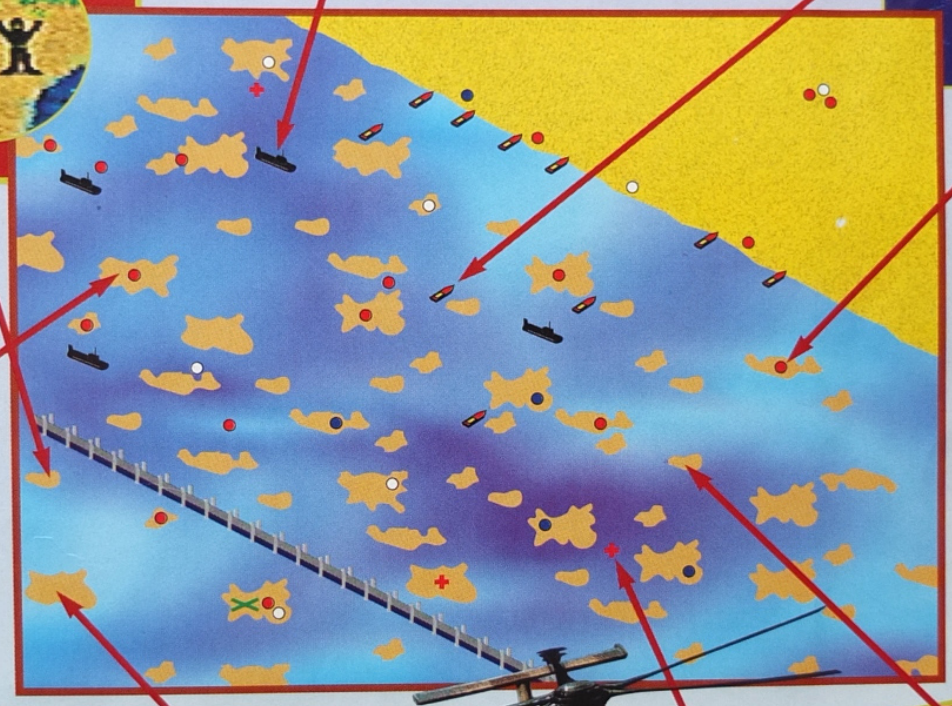
Sauvez les deux Navy Seals et amenez-les à l'hélicoptère des gardes-côtes. Ils ont stoppé l'overcraft et ont le code pour brouiller la zone d'alerte.

Mission 5

La flotte des trafiquants de drogue est constituée de quatre sous-marins nucléaires. Détruisez-les afin d'éliminer leur menace nucléaire. Attention, ils sont bien armés et dangereux. Pour retourner à votre base, n'oubliez pas de récupérer votre Comanche.

Mission 3

Stoppez les hors-bord qui font du trafic de drogue avant qu'ils n'arrivent aux camions sur la rive. Ensuite, récupérez huit caisses de plutonium. Attention de ne pas en détruire une, car une catastrophe écologique s'ensuivrait...



Ce serait une bonne idée de fouiller ces îlots, vous y trouverez un nombre conséquent d'items...

Ce sera souvent sous des abris anti-missiles que vous trouverez munitions, fuel et blindage. Donc, n'hésitez pas à leur envoyer une bonne rasade de missiles pour trouver les précieux items ! Prenez garde car, quand ces abris exploseront, vous pourrez être pris dans le souffle de l'explosion et encaisser un maximum de dégâts.

Mission 2

Détruisez toutes les forces ennemies qui protègent l'overcraft. Dès que l'île est sûre, posez votre Comanche et prenez le contrôle de l'overcraft.

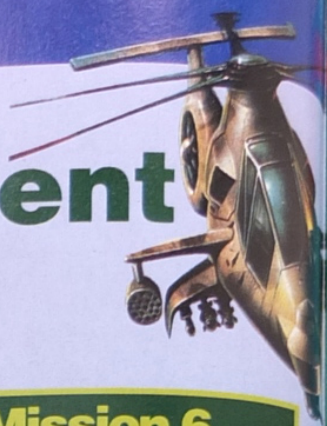
Vous trouverez dans ce niveau trois vies supplémentaires. Elles seront disséminées sous des abris anti-missiles et autres repaires de brigands.

Mission 4

Sauvez le pilote du F-15 qui a été abattu en pleine mer. Il connaît les emplacements secrets des attaques sous-marines nucléaires des trafiquants de drogue. Ne traînez pas, l'avion risque de couler avec son pilote à tout moment !

Level 3
Le camp d'entraînement

Code d'accès : **9VSD9NSHJKT**



Mission 1

Détruisez les camps d'entraînement des terroristes. Éliminez tous les miradors et troupes ennemis que vous rencontrerez. Les tentes peuvent contenir des vivres (munitions, blindage, fuel).

Mission 2

Assurez-vous que la zone d'atterrissage ennemie est sans risques. Récupérez-y un béret vert et amenez-le à la zone de défense.

Mission 3

Frappez les trois sites de radars qui protègent les dépôts et les casernes. Ces radars sont mobiles et donc difficiles à traquer sur votre radar.

Dans la deuxième mission, vous devrez atterrir près de deux tentes berbères.

Mission 6

Frappez les trois radars qui protègent le quartier général et le centre de commande ennemi. Cela vous permettra d'y accéder sans être repéré

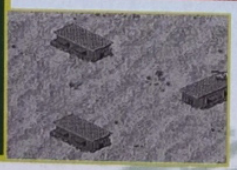
Vous pourrez trouver, dans le campement se trouvant à cet endroit, une échelle souple très pratique. Mais méfiez-vous, cette option est très bien défendue.

Mission 7

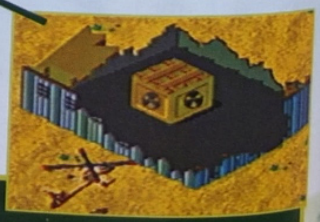
Détruisez le quartier général d'entraînement. Les forces hostiles reçoivent leurs ordres de cette station. Capturez les trois commandants pour avoir leurs codes radio.

Mission 4

Sauvez l'expert en communication de sa prison et emmenez-le aux pylônes téléphoniques. Il interceptera les communications des trafiquants de drogue.



Vous serez heureux d'apprendre qu'une petite vie vous attendra dans ce camp. Mais pour la collecter, vous devrez transpercer de part en part un char lourd de combat !



Mission 5

Détruisez les tanks Sheridan avant qu'ils ne deviennent opérationnels. Leur force de feu serait un grave problème pour prendre le contrôle des la région !

Mission 8

Retrouvez le réacteur nucléaire du centre de commande ennemi. Examinez les troupes terrestres à l'intérieur. Attention de ne pas détruire ce réacteur, il doit être récupéré intact.

Level 4
L'attaque de nuit

Code d'accès : **XT6FYKRVLML**

Mission 3

Les trafiquants de drogue ont détourné des hélicoptères "Apache" et les ont caché dans la jungle. Descendez-les avant qu'ils ne vous descendent !

Mission 4

Trois scientifiques nucléaires allemands ont été kidnappés et emprisonnés dans une fosse. Explosez leur prison de bambous et conduisez-les à la zone d'atterrissage.

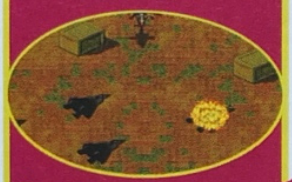
Vous devrez délivrer le savant se trouvant dans cet entrepôt. Il sera indispensable pour la sixième mission .

Quand vous délivrerez les prisonniers captifs de leur geôle de bambous, faites un barrage constant de Hellfire. Ils vous permettront de détruire tous les véhicules ennemis qui viendront à votre rencontre, et illumineront le ciel pendant quelques secondes grâce à leur fort pouvoir de détonation !

Mission 5

Des troupes américaines ont été faites prisonnières dans les sept autres fosses. Faites-les sortir et conduisez-les vers la liberté.

Mission 6



Les trafiquants de drogue se sont approprié onze bâtiments pour rassembler leurs avions de combat. Détruisez tous les bâtiments, avions et parties d'avions avant qu'ils ne deviennent opérationnels.

Vous pourrez prendre à cet endroit une nouvelle échelle d'hélicoptère plus rapide que la vôtre. Soyez vigilant, elle est âprement défendue.

Vous trouverez à cet endroit une base remplie de missiles et autres items, mais pour la trouver, vous devrez voyager de nuit, car elle n'est nullement éclairée !

Mission 2

Un béret vert vous attend pour aller garder la zone d'atterrissage. Repérez ses fusées éclairantes dans la jungle et conduisez-le à la zone d'atterrissage dans le village. Assurez-vous tout d'abord que la zone d'atterrissage soit sans danger.

Mission 1

Détruisez les huit miradors ennemis qui entourent votre position. Ils défendent les hélicoptères ennemis. Vous pourrez vous aider de vos tirs pour voir dans l'obscurité !

Mission 7

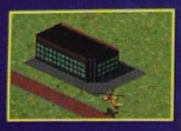
Récupérez les armées spéciales dans les casernes ennemies. Elles savent où se trouvent les approvisionnements dans cette région.

Level 5
La ville de Puloso

Code d'accès : **9VSD9NSHJKT**

Mission 3

Les trafiquants ont mis en place un réseau de contrefaçon monétaire dans les bas-fonds de cette ville. Détruisez toutes les presses à billets.

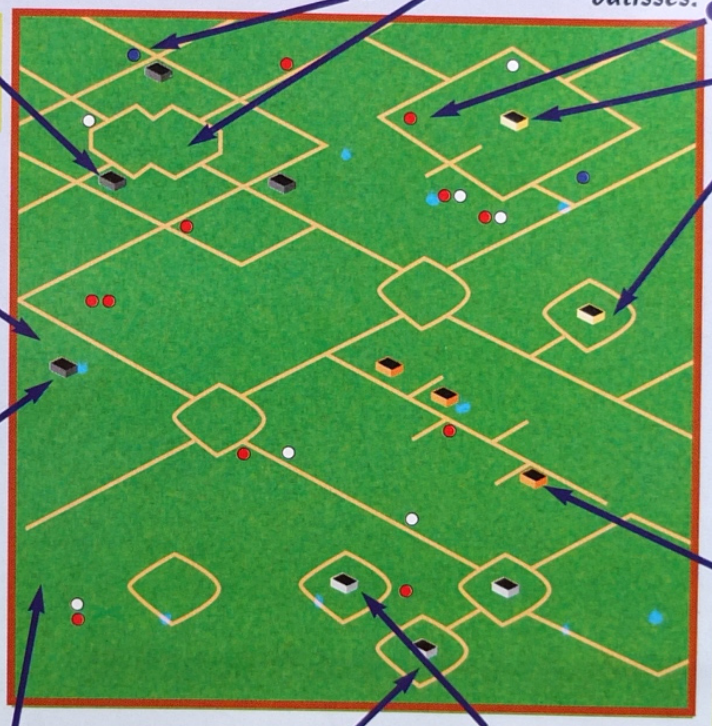


Mission 5

Explosez les deux grands laboratoires du centre ville pour repérer les cinq voitures blindées.

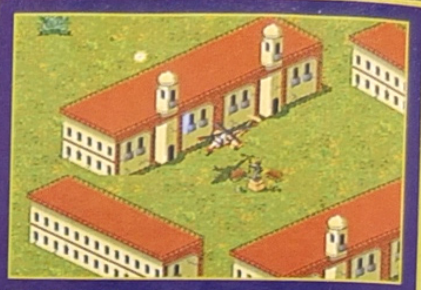
La même chose que pour la précédente astuce, un grand nombre de recharges pour votre Comanche seront placées à l'intérieur de nombreux buildings.

Vous collecterez un maximum de bonus en détruisant certains immeubles et autres bâtisses.



Mission 8

Déposez votre copilote pour qu'il plastique le bâtiment. Veillez à dégager la région de tout ennemi pour qu'il puisse s'échapper.



Mission 7

Vous aurez besoin de pains de plastique pour faire sauter le centre de commande. Explosez l'armurerie et prenez ce dont vous avez besoin.

Mission 4

Explosez les poteaux électriques. Les laboratoires seront ainsi condamnés à tout stopper....

Mission 6

Prenez les commandes d'une moto au commissariat se trouvant au nord de votre zone d'atterrissage, afin de stopper au minimum quatre véhicules blindés et récupérez-y les détonateurs.

Mission 2

Cherchez et détruisez la production de drogue des trafiquants. Récupérez les scientifiques pacifistes qui se trouvent à l'intérieur.

Vous devrez délivrer un maximum de personnages, mais votre hélicoptère ne peut en contenir que six. Faites donc plusieurs voyages, tout en surveillant votre fuel.

Mission 1

Des civils innocents sont retenus prisonniers dans les trois missions. Libérez-les et conduisez-les en lieu sûr près des camions de l'U.N.

Une vie est présente dans cet immeuble. Tirez sur celui-ci pour la prendre, mais n'insistez pas trop, vous la détruiriez en même temps que le building.

Level 6
La forteresse enneigée

Code d'accès : **WSGJD9W7HZF**

Mission 1

Wild Bill's a été descendu par les tirs ennemis. Il est retenu dans une prison ennemie proche. Sauvez-le avec au minimum cinq autres prisonniers. Déposez-les dans la zone d'atterrissage, mais n'oubliez pas d'exploser l'ouverture de l'igloo.

Encore un grand nombre de prisonniers à délivrer. N'en tuez pas un seul, ou vous seriez dégradé.

Mission 5

Trouvez et descendez les six lance-missiles. Madman doit être démuni de cette technologie avant qu'il ne s'en serve contre Washington.

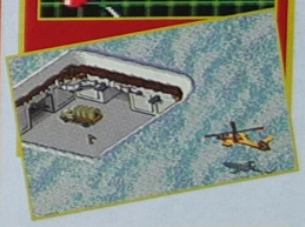
Vous devrez détruire cet igloo pour pouvoir vous en servir comme piste d'atterrissage !

Mission 7

Les trafiquants de drogue ont construit une forteresse enfouie sous la neige de cette montagne.

Mission 8

Madman a caché des ogives nucléaires soviétiques dans les souterrains. Localisez-en au moins six et récupérez-les



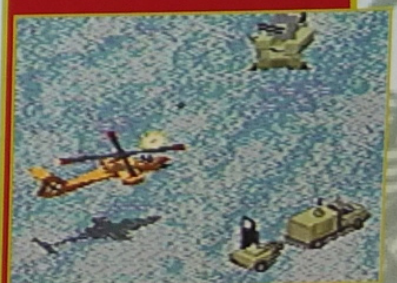
Mission 4

Sauvez les spécialistes en armes soviétiques qui travaillent pour Madman. Il savent où se trouvent les lance-missiles dans cette région.

Un maximum de recharges sont discrètement entassées près de ces arbres. Pour les trouver, vous devrez très souvent vous servir de votre carte.

Mission 2

Détruisez les trois sites radar. Cela facilitera votre mission suivante.



Mission 6

Détruisez la station souterraine ennemie ainsi que quatre pylônes électriques. Cela aura pour effet de couper le courant et donc l'aération dans les souterrains.

Mission 3

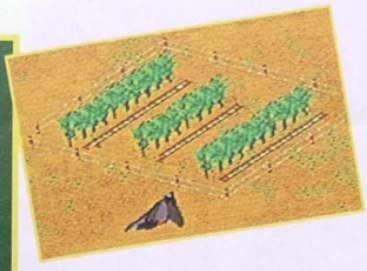
Détruisez les cinq dépôts de missiles ainsi que leur contenu. Cela limitera le nombre de missiles ennemis disponibles.

Level 7
Le raid de la rivière

Code d'accès : **TMFR7NS6MCF**

Mission 3

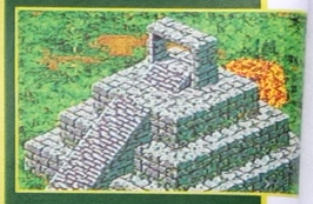
Détruisez les domaines et les serres des trafiquants. Désinfectez tout ce qui touche à cette moisson mortelle.



La première chose que vous devrez faire dans ce niveau, afin d'être tranquille pour le reste de la mission, sera de détruire tous les radars qui s'y trouvent. Prenez garde, ils sont très bien défendus.

Mission 6

Madman possède des pièces détachées de missiles nucléaires. Les trafiquants les ont dis-



simulées dans les ruines d'une ancienne pyramide.

Mission 2

Faites sauter six ponts, cela empêchera les tanks ennemis d'approcher de votre Comanche se trouvant sur la piste secrète.

Tous les radars détruits, vous pourrez prendre un grand nombre de munitions sans avoir à surveiller les ennemis qui rôdent dans le niveau.

Mission 1

Trouvez la piste d'atterrissage secrète et anéantissez tous les ennemis présents. Prenez le contrôle du Stealth Fighter. Celui-ci a une cargaison infinie de fuel et de munitions. Essayez de réaliser un maximum de missions avec cet avion.

Encore un grand nombre de radars à détruire ! Pour les pulvériser sans problème, faites une attaque en cercle.

Mission 4

Trouvez et détruisez les six lance-missiles (Patriots). Vous ne pouvez pas laisser une telle technologie dans les mains de Madman. Il s'en servirait sûrement contre vous et vos propres troupes.

Mission 5

Détruisez les citernes de fuel des trafiquants, et par la même occasion vous paralyserez l'armée ennemie. Attention, elles sont très bien défendues.

Mission 7

Ramenez le Stealth à la piste secrète. Récupérez votre Comanche et allez sur votre base.

Level 8
Les montagnes

Code d'accès : **7GFYBRVWT4X**

Mission 5

Une fois que vous aurez explosé le hors-bord de Madman, capturez-le ; il sera jugé. Ne le laissez pas s'échapper. Il est crucial de le prendre en vie.

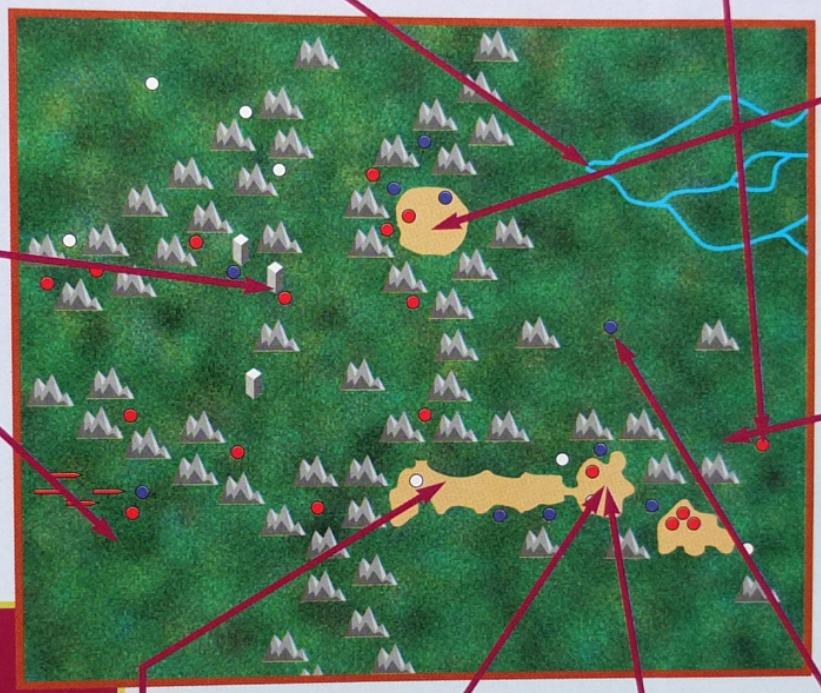
C'est dans ce niveau que les échelle rapides vous seront le plus indispensables. Et, comble de satisfaction, vous pourrez en trouver une sous cette pyramide.

Mission 1

Explosez la tour de contrôle. L'alerte rouge ne pourra plus être donnée autour du bunker. L'ennemi sera alors moins habile pour vous attaquer.

Mission 4

Détruisez la villa des trafiquants. Vous aurez besoin d'une grande quantité de munitions pour en venir à bout : les murs sont blindés.



Madman va vouloir s'échapper avec son hélicoptère personnel ! Coupez-lui la retraite pour ne pas le voir disparaître à jamais !

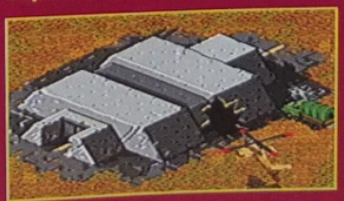
Comme dirait Monsieur de La Palisse, ces pyramides gardées sont dangereuses ; et celles qui ne le sont pas (gardées), ne sont pas dangereuses !...

Mission 2

Les trafiquants ont volé l'équipement nécessaire à la construction de missiles Tomahawk. Ils ont pour objectif de les lancer sans aucun avertissement. Trouvez-les et détruisez-les avant qu'il ne s'en servent.

Mission 7

Faites une brèche dans le bunker de Madman, atterrissez près du camion à l'Est du bunker. Votre copilote partira avec le camion et le placera devant la brèche que vous avez faite. Récupérez-le et explosez le camion.



Mission 8

Attrapez ce fou furieux. Il doit être capturé en vie pour que justice soit faite. Ne foirez pas !

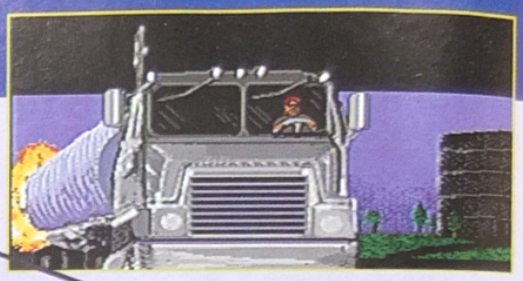
Mission 3

Détruisez les pylônes électriques qui servent à protéger la villa des trafiquants. Tant que le courant arrive jusqu'à la villa, elle est indestructible !

Mission 6

La piste d'atterrissage dans la jungle de Madman est truffée d'avions et d'hélicoptères prêts à décoller. Détruisez-les pour contrer leur fuite.

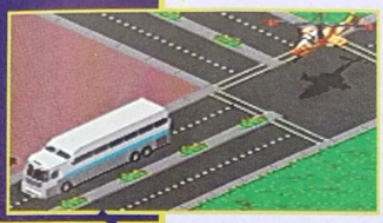
Level 9
Washington DC



Code d'accès : **NZX46MGCZYW**

Mission 4

Localisez le car d'Ortega et empêchez-le de s'enfuir. Explosez son car.

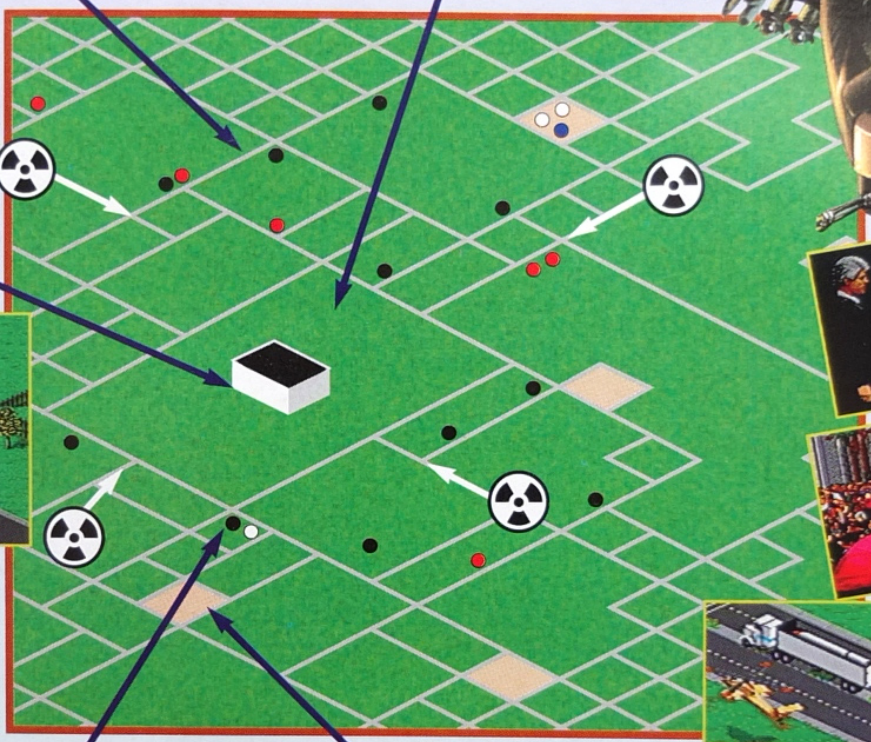


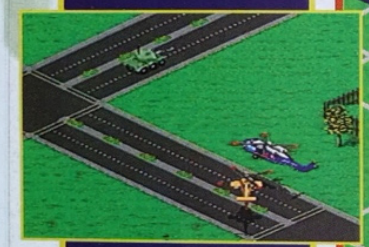
Mission 5

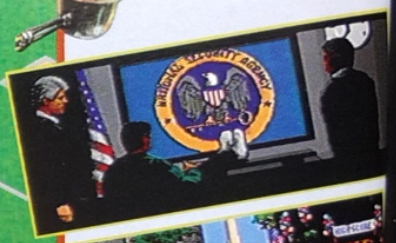
Localisez le camion citerne de Madman et stoppez-le. Utilisez tous les moyens possibles pour l'anéantir. Ne le laissez surtout pas s'échapper.

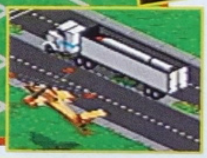
Mission 1

Protégez l'hélicoptère dans lequel se trouve le Président jusqu'à Camp David. Assurez-vous que le terrain est dégagé, depuis la Maison Blanche jusqu'au secteur Nord-est. Il ne doit pas être attaqué.









Mission 2

Washington est attaquée. Les armées des trafiquants sillonnent la ville. Éclatez-les tous !

Mission 3

Localisez et détruisez les deux véhicules blindés. Capturez leur général, ils savent où Madman et Ortega préparent leur fuite.

Mission 6

Ce n'est pas encore fini ! Stoppez les quatre gros camions qui se dirigent tout droit vers la Maison Blanche. Ils transportent des explosifs et sont blindés. Éclatez-les !

Dossier réalisé par DANBOSS (dit le blessé de guerre) et MANU (dit le "mangeur de portes" au squash).

SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.

SEGA

© CAPCOM

ESPACE 3 News

N° 5 - Décembre 1993

ILS SONT FOUS CES TERRIENS !?!!

Des consoles,encore des consoles !

La planête terre est en ébulition, après les incontournables Nintendo, Sega et Neo Geo, les problèmes de choix qui se posaient à vous, pauvres terriens, vont encore s'intensifier avec l'arrivée chez ESPACE 3 des nouvelles consoles . Alors tu es tenté par la JAGUAR d'Atari : première console 64 bits - l'AMIGA CD 32 : la qualité des jeux version laser où la fameuse 3DO qu'ESPACE 3 est le premier à vous proposer en version PAL. Heureusement, moi, la mascotte, je suis là pour vous conseiller ! Alors venez vite voir ces merveilles chez ESPACE 3

APRÈS VOS NOMBREUSES DEMANDES : TOUS LES JEUX NEC SONT DESORMAIS DISPONIBLES CHEZ ESPACE 3 A DES PRIX ECRASES

ESPACE 3 ouvre un rayon spécial DRAGON BALL Z :
Des posters, des cassettes video, des cartes de collection, des figurines etc...

dernière minute... dernière minute...dernière minute... dernière

ESPACE 3 vous propose une carte de décompression video au standard CD Video, permettant la lecture des video laser (pour visionner films et concerts) sur l'**AMIGA CD 32.** Disponible en décembre au tarif exceptionnel de **1 490 F**

QUOI DE NEUF SUR LE 3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

NOUVEAU JEU
GAGNEZ
UNE JAGUAR
Chaque mois
Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3

ET TOUJOURS !

lA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites annonces pour échanger vos jeux et derterminer leurs prix

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

TOUTES LES PROMOS DU MOIS

PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NIGEL MANSELL (USA)	TEL
ALADDIN (EUR)	425,00	PINK PANTHER (USA)	449,00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
ASTERIX (EUR)	385,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	PUGSY	495,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CHAKAN (USA)	299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROYAL RUMBLE	490,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299,00
GAUNTLET 4	TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	299,00	TALE SPIN (USA)	299,00
GLOC (EUR)	385,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
GREEN DOG (EUR)	299,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	TEL	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK(USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	385,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOLL (EUR)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	425,00
NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00		

MEGA PROMOS !

BLOCK OUT (JAP)	99,00	BUBSY (EUR)	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	STREET FIGHTER II '	479,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00		
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	MERCS (EUR)	149,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
CRUE BALL (EUR)	199,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
DARIUS II (USA)	149,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SONIC (JAP)	129,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	SONIC 2 (JAP)	199,00
DONALD QUACK SHOT (JAP)	150,00	SPEEDBALL 2	159,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	149,00	SUNSET RIDERS	159,00
FLASH BACK (EUR)	349,00	STRIDER (EUR)	199,00
F1 CIRCUS (JAP)	190,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TURBO OUT RUN(EUR)(EUR)	199,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
INDIANA JONES (EUR)	199,00	VERITEX (EUR)	129,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	190,00	ZERO WING (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00		
LEMMINGS (EUR)	159,00		
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	JURASSIC PARK	249,00
ASTERIX	259,00	SHINOBI	129,00
COOL SPOT	259,00	SMASH TV	129,00
DONALD DUCK 2	259,00	SONIC CHAOS	259,00
ECCO LE DAUPHIN	259,00	SIMPSONS BART	129,00
FORMULA ONE	259,00	STAR WRAS	259,00
G-LOC	149,00	SUPER OFF ROAD	129,00
JUNGLE BOOK	259,00	T2 : JUDGEMENT DAY	259,00
MORTAL KOMBAT	269,00	ETC ...	

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	**1790 F**
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	**1990 F**

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	ROAD BLASTER	385,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
FINAL FIGHT	**299,00**	SONIC CD	590,00
PRINCE OF PERSIA	250,00	WONDER DOG	250,00
RAMNA 1/2	449,00		

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIFHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRACULA	495,00	MICROCOSM	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	MONKEY ISLAND	449,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SILPHEED	425,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SPIDERMAN	385,00
HOOK	425,00	SEWER SHARK	495,00
INDIANA JONES	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INXS : MUSIC VIDEO	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SILPHEED	TEL
FINAL FIGHT	385,00	THUNDER HAWK	TEL
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
SONIC CD	425,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Date de validité : ...../..... Signature :

Imaginez une flotte gigantesque de vaisseaux de toutes tailles, une armada à la puissance de feu dévastatrice, des milliers de personnes... Que font-ils aussi loin dans l'espace, seraient-ils égarés ? Obligés de quitter leur planète avant qu'elle n'explose, ils se dirigent vers la Terre où ils pourront de nouveau vivre en paix. La route sera très longue malgré la vitesse vertigineuse des vaisseaux, mais surtout dangereuse ! Pour cette raison, une escorte veille sur la flotte tout entière et vous êtes l'un de ces valeureux pilotes. Aux commandes du plus puissant chasseur, vous vous efforcez de nettoyer la route et de conduire votre peuple vers une nouvelle vie...

Niveau 1

Dans le coin en haut à droite, vous voyez l'état de votre bouclier. Sa résistance diminue à chaque impact. Lorsqu'il n'est plus efficace, vous pouvez encore encaisser trois chocs avant d'exploser en flammes. Vous escortez de gros vaisseaux qui, malheureusement, seront pulvérisés sous vos yeux.

SILP

Niveau 3

Zigzaguez autour de ce gigantesque vaisseau spatial et pulvérisez les navettes ennemies. Passez dans ce mince couloir sans heurter les murs et avancez vers le boss de fin de niveau.

Niveau 1

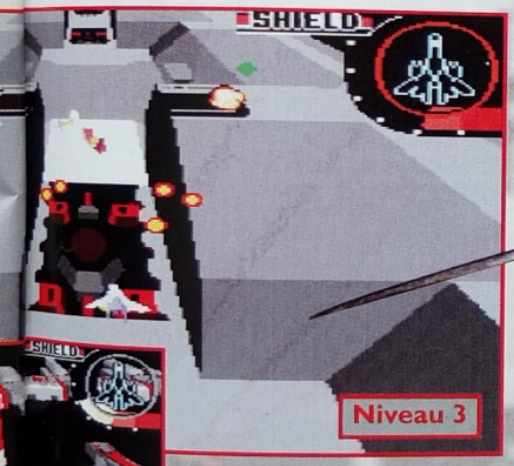
Niveau 2

Déplacez-vous sur la droite, sur la gauche et d'avant en arrière, pour éviter les météorites et tous les vaisseaux ennemis. Utilisez votre laser autant de fois qu'il le faudra car vos armes sont illimitées. Enfin, écoutez les messages radio...

L'ARMEMENT DE VOTRE VAISSEAU...

Plus vous avancerez dans votre mission, plus vous aurez un grand choix d'armes. Ici, vous voyez toutes celles disponibles. Équipez-vous d'une arme pour le canon de droite et d'une autre pour celui de gauche. Vous n'êtes pas obligé de mettre les mêmes des deux côtés. En plus, vous pouvez embarquer une arme optionnelle, mais pas deux fois de suite car elle doit se recharger. Elle sera très utile pour anéantir les gros vaisseaux. Vous choisissez votre armement après chaque niveau.

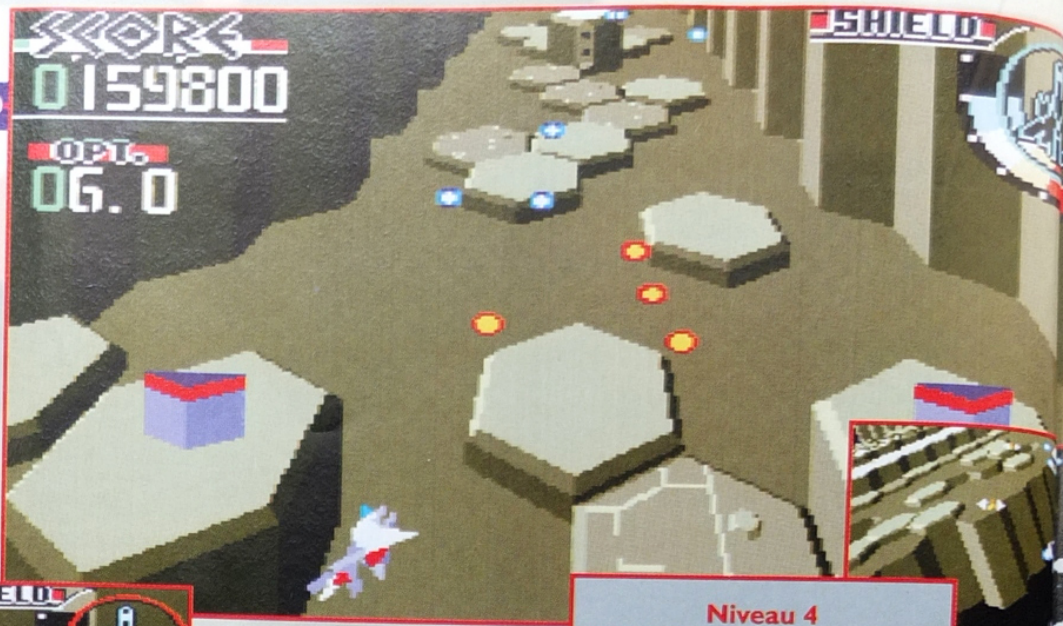
SHIELD



Niveau 3

COMMENTAIRE

Il semblerait que les programmeurs se soient inspirés de films et de séries TV diverses, tels que 2001, l'Odyssée de l'Espace, Galactica et Robotech. Une intro très soft met le joueur dans le bain dès les premiers instants. En fait, une voix off monocorde aux accents féminins vous invite à entrer dans cet espace sombre et glacial, où des milliards de planètes se côtoient, appelé communément galaxie. Vous savez que l'infini va se présenter à vos yeux et que le combat sera rude. Bonne estimation, car ce shoot them up d'une grande beauté est véritablement difficile. Vous dirigez un (trop ?) petit vaisseau à travers des myriades d'astéroïdes, souvent immenses, qui explosent sous vos lasers ou ceux de nombreux ennemis. Graphiquement impeccable, techniquement très réussi, musicalement irréprochable, on s'y croirait ! Sauf que la maniabilité, parfois aléatoire, rend le jeu encore plus dur. Des Passwords auraient été bienvenus.



Niveau 4

Partez à l'assaut de ces plates-formes géantes, évitez les tirs provenant des tourelles et enfin, frayez-vous un passage entre les blocs hexagonaux.

Niveau 5

Les ennemis peuvent surgir de tous les côtés, même de derrière vous. Attention, deux chasseurs en approche sur la gauche. Lorsque vous êtes dans l'hyper-espace, les vaisseaux apparaissent tout à coup et se jettent sur vous. En arrivant sur cette planète, la vitesse diminue et l'affrontement avec le boss est proche.

SILPHEED

Niveau 10

Le relief est merveilleux ! En dessous de votre score, vous voyez la puissance disponible de votre arme optionnelle. Lorsque vous avancez ou reculez, votre navette change de taille. Selon le niveau, il vous sera possible de réparer votre bouclier et vos armes en ramassant des options. Vous pourrez aussi être invulnérable pendant un certain temps.

Niveau 9

C'est bien la Terre qui se pointe à l'horizon ! Encore trois niveaux pour l'atteindre... Lorsque vous perdez, vous recommencez le niveau depuis le début. Il y a deux niveaux de difficulté et 5 Continues.

■ MEGA-CD ■

SILPHEED

SON

On s'y croirait ! Voix d'hôtesses "space" et musiques synthé rythmées

GRAPHISME

Des polygones, de la 3D et des arrière-plans sortis du Planétarium

ANIMATION

Zooms et rotations à gogo, plus une impression de vitesse excellente

MANIABILITÉ

Parfois difficile de se rendre à un point donné de l'écran

✦ SHOOT THEM UP ✦

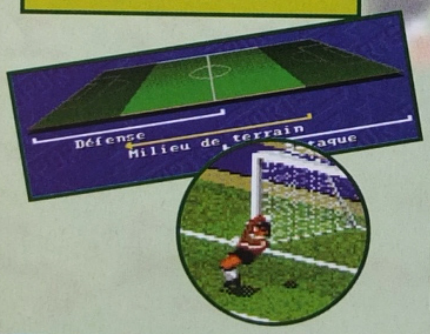
ÉDITEUR : GAME ARTS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 25
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5

\+ Meilleur shoot'em up sur M-CD
\+ Mélange de Galactica et Robotech
\+ Prouesses techniques incroyables
\+ Voix off planantes
\- Il n'y a pas de Password

92%

FIFA SO

Bonjour mesdames et messieurs ! La rencontre de ce soir risque d'être des plus mouvementées. D'ailleurs, la pelouse en frissonne et le public s'évanouit déjà dans les tribunes. Nos techniciens vous feront vivre ce match d'une manière inédite. Oui, la caméra suivra constamment l'action en gros plan, pour vous permettre d'apprécier la beauté, la force et l'agilité de ces artistes du ballon rond. Mais je vois que l'arbitre va donner le coup d'envoi, alors admirons ensemble le spectacle. Vous en rêviez et Electronic Arts l'a fait ! Mais ne jetez tout de même pas votre vieux jeu de foot à la poubelle...



Aucune
Balle longue
Défense totale
Attaque
Défense
Attaque totale

Définissez la tactique de jeu... Si par exemple il reste peu de temps à jouer et que vous menez au score, vous pouvez choisir une défense totale.

3-5-2
4-4-2
Libero
4-2-4
4-3-3

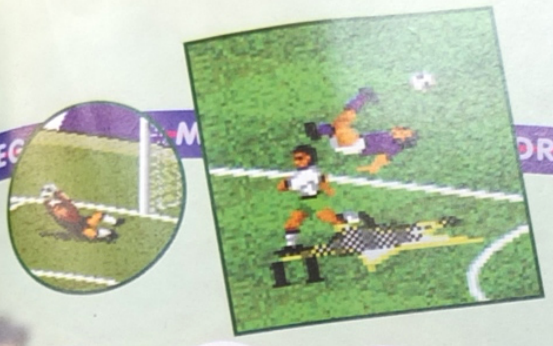
Choisissez la formation de votre équipe et changez-la à tout moment. Vous pouvez aussi faire des changements de joueurs.

Faites-vous plaisir en revoyant vos meilleures actions ! Vous pouvez fixer la caméra sur le joueur de votre choix et suivre ainsi ses déplacements. Cette option est accessible à tout moment pendant le match.

Voici exactement la vision que vous aurez du terrain. Vous pouvez consulter les statistiques du match, obtenir un résumé du score et des fautes.

COMMENTAIRE

FIFA Soccer est un jeu hyper technique comme on en a peu vu. En effet, comment résister à un jeu dans lequel il est possible de réaliser des grands ponts, des contrôles de balles accompagnés de bicyclette, de pousser un joueur de l'équipe adverse et je ne sais quoi d'autre ?... Assurément, de ce point de vue-là, il ne serait pas marseillais de dire que 'Fifa' est unique en son genre. De plus, les sprites des joueurs sont gros et les graphismes sympas. Que dire également de la musique et des bruitages qui, eux, pètent la forme ! Cependant, force est d'avouer que des imperfections subsistent quand même : du fait de la taille des personnages, les passes deviennent parfois hasardeuses car on n'a pas une vue d'ensemble du jeu comme dans Sensible Soccer. Seul, FIFA Soccer est à la longue un peu ennuyant surtout à cause du manque d'originalité des actions, les buts devenant très rapidement stéréotypés. En revanche, à plusieurs —à quatre par exemple, c'est la méga-claque !



	Langue	Français
1	Mode jeu	Exhibition
2	Equipe 1	Angleterre
3	Equipe 2	Etats-Unis
4	Mi-temps	4 minutes
5	Gardiens	Ordinateur
6	Fautes	Aucune
7	Type match	Action
8	Hors-jeux	Off
9	Temps	Sec
10	Type terrain	Pelouse
11	Montre	Continu
12	Son	Mus. et foul

ccer

CONFIGUREZ VOTRE JEU...

1) Français, Anglais, Allemand ou Espagnol
2) Exhibition, Tournoi, éliminatoires, Ligue, reprise d'un ancien tournoi ou démonstration
3) 48 équipes nationales
4) 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutes
5) Manuel ou automatique
6) Aucune, normales ou toutes
7) Action ou simulation
8) Oui ou non
9) Sec, humide, pluvieux ou chaud
10) Pelouse ou pelouse artificielle
11) Arrêt de jeu ou non
12) Foule, musique, musique et foule, ou aucun son

Les joueurs sont techniquement très bons. Ils savent dribbler, faire des passes et des tirs divers, des têtes normales ou plongeantes, des tacles, des talonnades, de ciseaux, des amortis de la poitrine... Chacun a ses propres caractéristiques : aptitude, vitesse, réaction, contrôle de la balle, puissance et précision de tir, tacles, agilité, ciseaux, têtes, endurance, passes et agressivité !

Jusqu'à quatre joueurs, grâce au quadrupleur d'Electronic Arts ! Deux contre deux, tous contre l'ordinateur... Toutes les combinaisons sont possibles. Vous pouvez même changer en cours de match.

MEGADRIVE

FIFA soccer

SON

Les bruitages sont bien réalisés et donnent de l'ambiance au jeu.

GRAPHISME

Bien travaillés, les graphismes sont propres et fins. Rien à redire là-dessus.

ANIMATION

Les mouvements des joueurs sont bien visibles.

MANIABILITÉ

Une fois maîtrisé, c'est rigolo et cela devient même passionnant.

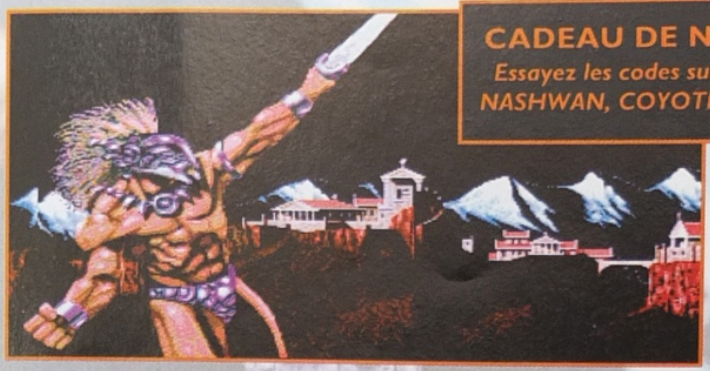
SPORT

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NBRE DE JOUEURS : 1, 2, 3 ou 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ La diversité des coups
- \+ L'animation et les graphismes
- \+ L'ambiance sonore gigantissime
- \+ Jouer à 4simultanément !
- \- Les passes longues sont mal gérées

90% À PLUSIEURS
80% SEUL

Zeus était le Dieu responsable des phénomènes atmosphériques, de la pluie, de la grêle, de la neige et du tonnerre. Héraclès, son fils, était particulièrement doué dans le maniement de l'arc et du javelot. De plus, il pratiquait habilement la lutte. Apollon était le dieu des Arts et de la musique. Il pouvait frapper les pays d'épidémies, qu'il pouvait aussi guérir, car il était également le patron des médecins. Poséidon, Dionysos, Arès et Athéna étaient tout aussi puissants. Quant à vous, simple humain, vous n'aviez qu'une seule envie : prendre place à leurs côtés ! C'est ainsi que vous êtes parti, au petit matin, sans aucune autre arme que votre intelligence...



CADEAU DE NOEL !

Essayez les codes suivants : NASHWAN, COYOTE, FOXX

De nombreux monstres viendront vous barrer la route. Des singes avec des haches, des abeilles, des soldats, des serpents, des chiens recouverts de protections en métal et beaucoup d'autres. Ramassez les options et armes que vos ennemis morts laissent tomber.

GO

Achetez des objets à ce marchand : nourriture, potion magique pour paralyser les ennemis, énergie, invulnérabilité, arme massue puissance 3, arme boule de feu, hache puissance 12, lance puissance 6, vie, bouclier... Les objets sont classés pas ordre de prix, de 650 Gems pour de la nourriture, jusqu'à 30.000 pour un faucon !

COMMENTAIRE

Gods est un jeu dans le plus pur style des jeux micro comme aiment en programmer les Bitmap Brothers : un mélange d'arcade et d'aventure. Étrange mais efficace mélange : côté arcade, aucun répit ne vous sera laissé, les ennemis vous harcèleront sans relâche jusqu'à ce que vous les éliminiez tous. Alors —et seulement alors— vous pourrez vous attarder sur les énigmes qui vous seront proposées : leviers à actionner, plusieurs fois si nécessaire, murs à détruire, objets à prendre, l'intérêt du jeu réside dans ces énigmes, et je vous garantis que cela est assez prenant. Outre ces différentes caractéristiques, l'ensemble est du genre sympa, sauf la maniabilité, peu souple. Des items, en revanche, il y en aura des tonnes (plus d'une trentaine) dont des armes diverses. Un jeu tout à fait original, qui eut un succès retentissant sur micro. Gods est un jeu dur qui, de ce fait, possèdera une longévité intéressante d'autant que les niveaux sont exceptionnellement lents. Essayez-le, vous ne serez pas déçus !

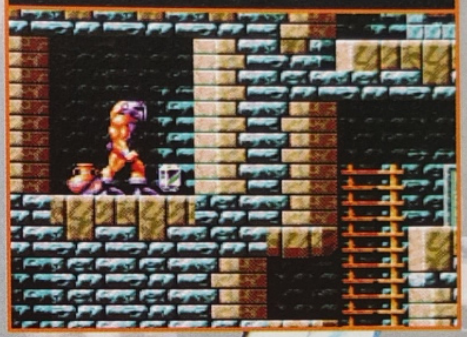
Une surprise de taille, les monstres ont une fiole représentant leur énergie. Attention, des vers géants vont jaillir de l'intérieur du crâne !

Chaque niveau est composé d'étapes intermédiaires, à l'issue desquelles votre score est calculé.

C'est un jeu d'aventure avec des clés à trouver, des murs à casser, des échelles à escalader...

GODS

L'objet de droite permet d'être téléporté ailleurs. C'est un moyen de découvrir des endroits secrets. Vous pouvez trouver de la nourriture et des options diverses un peu partout.



Lorsque vous achetez un faucon, celui-ci tire en même temps que vous, et se jette sur vos ennemis pour les détruire.

MEGADRIVE

GODS

SON

On se demande parfois s'il ne provient pas du Mega-CD.

GRAPHISME

Ils sont excellents et les couleurs parfaitement choisies.

ANIMATION

Les mouvements du personnage sont un peu saccadés, mais on s'y habitue .

MANIABILITÉ

On ne peut pas tirer accroupi ou encore se retourner en tirant.

ACTION / AVENTURE

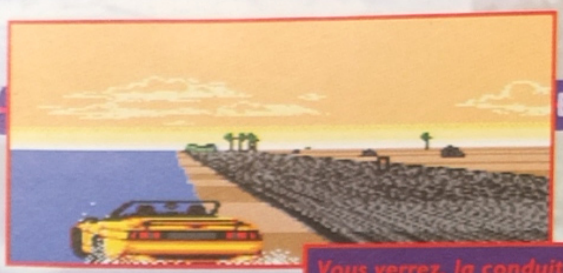
ÉDITEUR : BITMAP BROTHERS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- Graphismes et bruitages déments
- Des musiques mythiques
- Les énigmes...
- Maniabilité imparfaite
- Pas de Continues

82%

LOTUS

Vroom, Vroom... La course s'annonce très spectaculaire, vu les conditions atmosphériques. Il neige et vous vous trouvez en dernière position. Ça-y-est ! C'est le départ ! Vroom, vrrrr, shuuu... Vous êtes déjà à la limite des possibilités de votre voiture et chaque mouvement de volant vous envoie presque dans les sapins. Bien que vos pneus soient équipés de crampons, vous sortez un peu large et enfoncez l'avant de votre bolide dans un gros tas de neige... Le Championnat est long, chaque course est très différente et il vous faudra une parfaite maîtrise de votre véhicule pour en venir à bout. Au fait, vous avez votre permis de conduire ?



Vous verrez, la conduite est différente suivant la route ! Sur le sable, c'est très instable.

De nuit, vous n'éclairez pas très loin...

Sur l'autoroute. La route est étroite mais rien ne vous empêche de rouler en sens inverse. Les véhicules d'en face vous klaxonneront !

COMMENTAIRE

Lotus 2 se caractérise par des options multiples qui rendent ce jeu sympa. Vous pouvez, entre autres, paramétrer tout ce qui concerne les courses comme, par exemple, le nombre d'obstacles. Le jeu à deux en simultané est également possible. Les graphismes sont moyens, sauf au moment où vous choisissez votre Lotus. L'animation lors des courses est assez fluide, en revanche la gestion de la vitesse est somme toute moyenne car on n'a pas vraiment l'impression de foncer à plus de 200km/h. De plus, on peut prendre les virages à fond, ce qui est totalement impossible dans la réalité. De plus, les bruitages sont inexistants : on n'entend pas le moteur, ni les chocs contre les autres voitures ou contre les obstacles. En bref, Lotus II est un jeu à moitié terminé, les différents menus sont cools, mais dès que l'on rentre véritablement dans le jeu, on déchante un peu — mais un peu seulement, je vous rassure !

Sur une route enneigée, les glissades sur des plaques de verglas sont fréquentes... Ne sortez pas de la route car vous risquez de heurter un tas de neige.

Choisissez l'un de ces trois bolides. La vitesse, la consommation, la tenue de route ainsi que l'accélération sont différentes pour chaque machine. À deux joueurs, vous conduisez la même voiture mais d'une couleur différente.

LOTUS II

Attention, travaux !

En mode '2 joueurs', l'écran se divise en deux. Lorsque vous freinez, vos feux arrières s'allument.

Le brouillard. Partout, des panneaux vous indiquent le sens du virage.

LES OPTIONS...

1) Vitesses automatiques ou manuelles
2) Jeu en mode "course contre la montre" ou "position à l'arrivée"
3) Choix des fonctions des boutons
4) Mode 1 ou 2 joueurs
5) Noms des joueurs
6) Difficulté 1, 2 ou 3
7) Rouler sur votre circuit
8) Rouler dans votre Championnat
9) Créer votre Championnat (de 1 à 9 courses)
10) Créer votre circuit

CRÉEZ VOTRE CIRCUIT !

1) Chaque étape sera différente, ou sur le même tronçon de route ?
2) Comment sera le circuit : forme, virage, longueur, relief, pente, difficulté, obstacles (tronc d'arbre, rocher, flaque d'eau), paysage...
3) Quelles seront les conditions de course : boue, montagne, nuit, pluie, neige, brouillard, autoroute, vent, sable...

En mode "course contre la montre", vous devez passer les étapes intermédiaires en un temps limité. Ici, vous avez 45 secondes. En dessous, vous voyez le nombre d'étapes.

MEGADRIVE

LOTUS II

SON

Quatre musiques différentes, toutes mauvaises en général.

GRAPHISME

Bien, mais la Megadrive est capable de beaucoup mieux.

ANIMATION

C'est fluide mais l'impression de vitesse est manquante.

MANIABILITÉ

On peut prendre les virages à fond sans déraper, ce qui est regrettable.

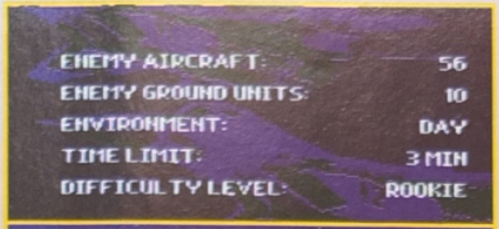
SPORT

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

+ De nombreux paramètres gérables
+ Le jeu à deux sauve l'ensemble
+ Pas de ralentissements
- Pas de bruitages
- Rien à voir avec la réalité

71%

Whooo, Whooooo... Ceci n'est pas un exercice, tout le monde à son poste de combat ! Cruiseman, qu'est-ce que vous foutez !... C'est à vous de décoller. Aux commandes de votre soucoupe volante, c'est-à-dire de votre F-117 ou avion furtif, vous partez à la rencontre des envahisseurs de la pire espèce. Inutile de préciser que vous intervenez dans le conflit de la Guerre du Golfe ! Grâce au F-117, vous parviendrez à approcher les sites stratégiques ennemis sans vous faire repérer par les radars, puis votre puissance de feu vous permettra d'exterminer la vermine. Vous aimeriez que votre pays soit envahi ? Non, alors ne laissez pas vos voisins l'être, car ensuite votre tour viendra...



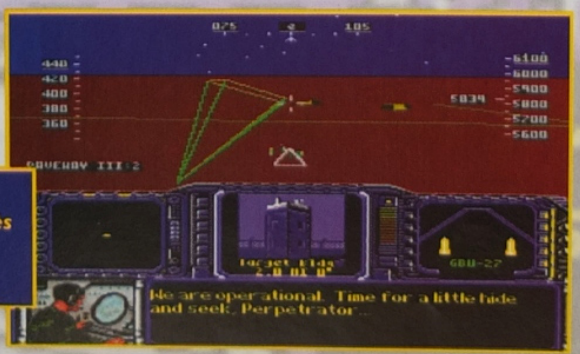
Les munitions sont illimitées et vous pouvez choisir le nombre d'avions ennemis (0 à 100) et d'unités au sol (0 à 100) à détruire. Vous choisissez aussi l'un des cinq niveaux de difficulté, l'environnement (jour, nuit, brouillard, tombée du jour) ainsi que la durée maximum du vol (illimité ou 3, 5, 10 minutes).

En mode Arcade, vous emmenez toutes les armes avec vous. Activez les missiles air-air et lorsque le triangle clignote, shootez ! Vous pouvez faire des loopings et virer très rapidement. Surveillez bien votre radar...

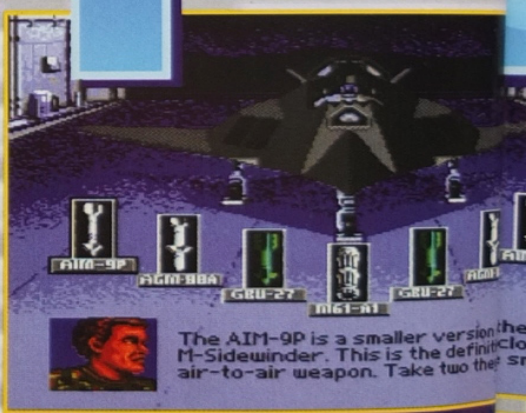
À tout moment, en mode Arcade ou Mission, changez de vue (arrière, cockpit, vue de l'ennemi...) et regardez sur la carte où se trouvent les objectifs à détruire.

COMMENTAIRE

L'impression qui se dégage de F-117 est globalement assez positive. Attention, je n'ai pas dit non plus que c'était un hit, loin de là. Les missions sont aussi diverses que variées, et l'arsenal transporté est tellement important qu'il aurait pu à lui seul remporter la seconde guerre mondiale ! Ici, on retrouvera toutes les armes qui ont fait sensation pendant la Guerre du Golfe : missiles Maverick, missiles à guidage laser, etc. Les points négatifs qui se dégagent de ce titre concernent exclusivement l'animation et les graphismes. Ils sont malheureusement beaucoup trop simplifiés pour vraiment être réalistes. L'animation, quant à elle, est trop saccadée pour vraiment captiver l'attention du joueur. Mais ne crachons pas trop dans la soupe, F-117 reste un bon titre tout de même. Soyez prévenu, ne vous attendez pas à tomber devant un véritable simulateur, ce n'est pas le cas.



Ici, un Mig 29 vous a raté de justesse ! Certaines vues sont très spectaculaires car les avions se touchent presque.



LES ARMES

En mode Mission, vous devrez choisir l'arme adéquate.

AIM-9P Sidewinder : Missile air-air à infrarouges.

AGM-65E : Missile Maverick guidé au laser. Sa grande force de pénétration permet des opérations chirurgicales !

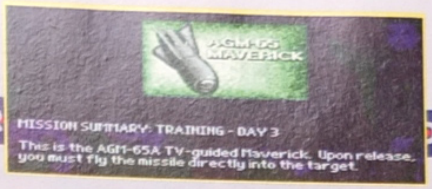
AGM-65A : Missile Maverick guidé manuellement par le pilote.

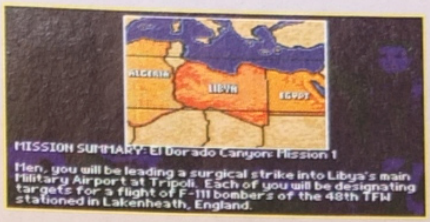
AGM-88A HARM : Missile permettant de détruire les radars ennemis.

GBU-27 A/B : Bombe guidée par laser.

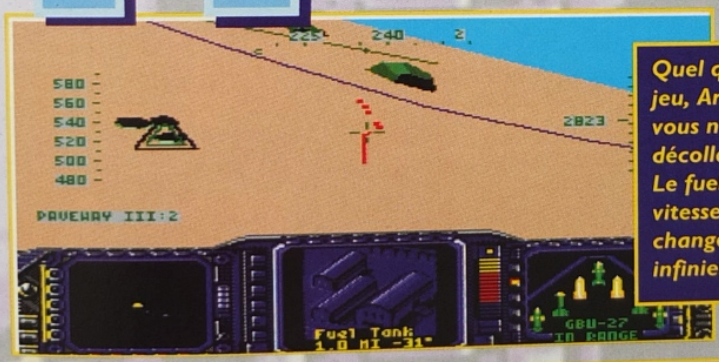
M61-A1 : C'est une arme de 6 canons de 20mm. Elle envoie 100 prunes par seconde.

Voici quelques cibles à atteindre : hangar, tour de contrôle mais aussi avions, chars... Il faudra parfois atteindre deux fois la cible pour la détruire !





MODE DE JEU : MISSION
Vous partirez dans les quatre coins du monde et devrez effectuer 30 missions au total. Mais avant, choisissez votre nom et celui de votre avion parmi ceux proposés, et prenez connaissance des instructions pour ne pas tuer d'innocentes vies. Notez le Password après chaque mission, par exemple : NN4HFS, 7NPUYS, YMHFTZ, GMEWCZ.



Quel que soit le mode de jeu, Arcade ou Mission, vous n'effectuez pas de décollage ni d'atterissage. Le fuel est illimité et la vitesse de l'avion ne change pas. Les vies sont infinies.

Lorsque vous lancez une bombe guidée, vous devez garder la flèche blanche dans la cible pour l'atteindre. Vous pouvez la voir en zoom (2, 4 ou 8 fois plus gros). Pour les Maverick, la caméra est placée sur le missile ! C'est très impressionnant.

Vous devez détruire l'un des immeubles, mais lequel ? Attentez d'avoir le bon message pour lancer vos missiles ! Ce n'est pas toujour évident de capter la

MEGADRIVE

F 117

SON

De bonnes digits vocales et des musiques qui ont la pêche

GRAPHISME

Un polygone et demi, ce n'est pas suffisant pour simuler un paysage !

ANIMATION

Très bonne si votre esclave pédale sur un vélo pour accélérer votre Megadrive !

MANIABILITÉ

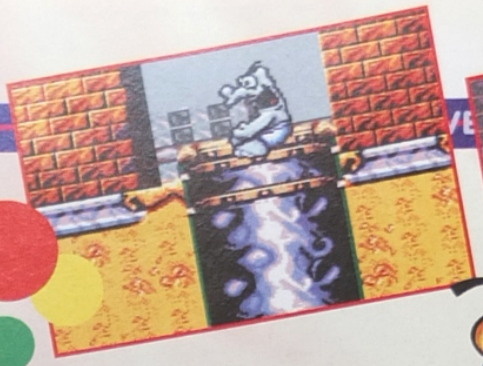
Les commandes ainsi que le guidage des missiles sont assez précis

SIMULATEUR

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE MISIONS : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

\+ Un nombre impressionnant d'armes
\+ Des missions variées
\+ Une animation anémique
\- Des décors très pauvres
\- Trop de calculs pour la Megadrive !

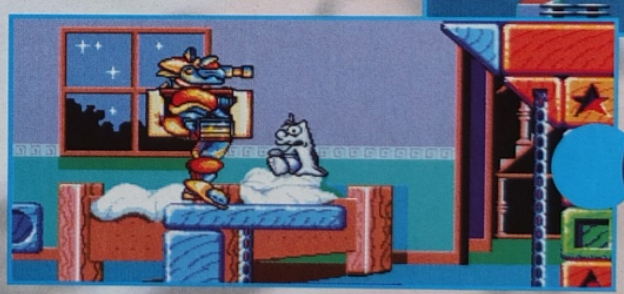
75%

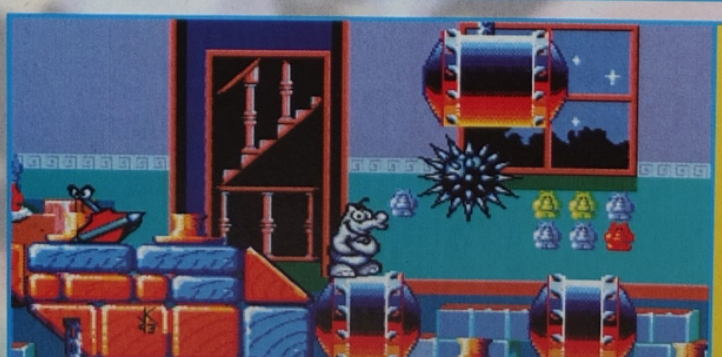


The Ot

Il faut absolument retrouver votre famille, et cela au plus vite car l'endroit n'est pas sûr, et ce n'est pas en serrant très fort votre nounours que vous échapperez au danger ! Vous semblez complètement désarmé et très vulnérable, pourtant vous possédez une petite trompe bien utile. Grâce à elle, vous pouvez vous défendre et attraper des objets, mais il vous faudra bien plus que cela ! Le chemin est long, tortueux, et demande un peu de réflexion et d'intelligence pour ne pas rester bêtement bloqué. Malgré tout, vous avez confiance. Au lieu de pleurer et de perdre un temps précieux, vous avez décidé d'agir, et de retrouver vos vieux !

LE JARDIN - 4 étapes
Le gros éléphant est là, mais comment y parvenir ? Ramassez les fruits succulents que vous trouvez un peu partout dans les arbres. Attention aux grosses abeilles ! Vous pouvez sauter, vous asseoir, lancer des boules multicolores avec la trompe et aspirer un objet pour le transporter ou le déplacer. Attention, vous avez du mal à vous arrêter et vous glissez un peu !

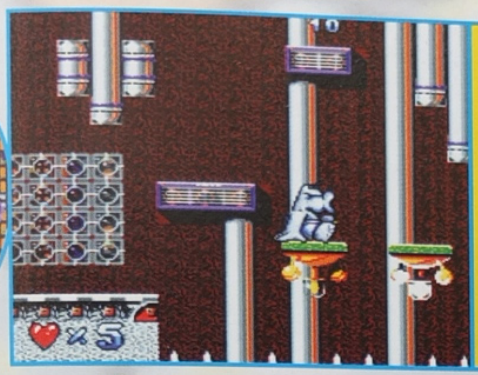




LA MAISON - 3 étapes
Rebondissez sur les ressorts et bougez le levier pour passer le feu, au vert. Ainsi, un gros tambour apparaît plus loin pour vous permettre de monter. Sautez dans la tour des pirates pour accéder au stage bonus. Ramassez plein de petits nounours et évitez les boules piquantes. À la fin de chaque niveau, vous affrontez un boss !

LE CHANTIER DE CONSTRUCTION - 3 étapes

Vous pouvez vous transformer en super-héros-volant en ramassant certains objets, et entrer dans les canalisations, mais attention aux ouvriers. Vous pouvez commencer le jeu avec 3, 5, 7 ou 9 vies, choisir l'un des trois niveaux de difficulté et vous entraîner au niveau de votre choix. Vous avez 3 Continues et des Passwords.



LE BUREAU - 5 étapes

Votre énergie est représentée par une bouteille. Dans les stages bonus, une seconde bouteille pleine apparaît et vous devez ramasser un maximum d'objets avant que le contenu ne se vide. Utilisez votre trompe pour aspirer la passerelle volante. Méfiez-vous des ordinateurs et autres appareils...

tifants

LA CAVE - 3 étapes

Si vous perdez, vous retournez au dernier éléphant ou bien au tout début. Une main apparaît lorsque vous avez ramassé assez d'objets et que vous pouvez trouver le gros éléphant de sortie. Activez les leviers pour faire apparaître des passerelles, aspirez avec votre trompe des plates-formes... et combattez le boss de fin de niveau !

COMMENTAIRE

Les jeux de plates-formes se suivent et se succèdent à un rythme fou, tout en devenant de mieux en mieux réalisés. The Ottifants en fait partie. Les graphismes sont veloutés et l'ensemble est bien coloré. Les musiques, par leur dynamisme, donnent du relief au jeu qui, tout de suite, accroche le joueur. En revanche, aucun bruitage n'est inclu, ce qui peut choquer au début mais on s'y habitue très vite. La maniabilité du personnage est assez bonne et le fait qu'il ne puisse sauter très haut oblige un peu à se creuser les méninges, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Dommage que l'animation ne soit pas plus brillante. Le jeu se résume en une succession de passages hasardeux à passer, de boss à supprimer et d'objets à collecter. Bien fait, agréable mais pas passionnant. Les accros des jeux de plates-formes resteront sur leur faim.

MEGADRIVE

The Ottifants

SON

Bon rythme, on imagine facilement un éléphant en train de danser.

GRAPHISME

Rien à redire, c'est splendide.

ANIMATION

Elle est bonne mais aucune originalité ou performance n'est présente.

MANIABILITÉ

Il ne faut pas des heures pour maîtriser toutes les possibilités de mouvement.

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : GRAFTGOLD
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ Les graphismes et les musiques
\+ Les mimiques, sa trompe
\+ Les passages difficiles
\- Pas d'originalité dans l'animation
\- Pas beaucoup d'ennemis

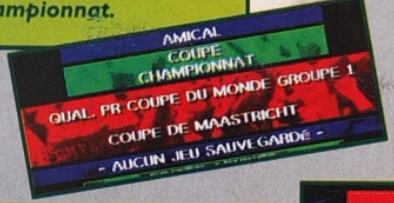
77%

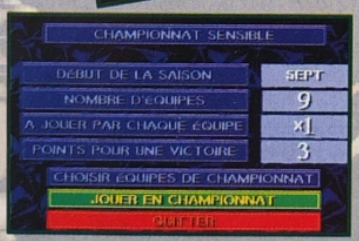
ZAPPING

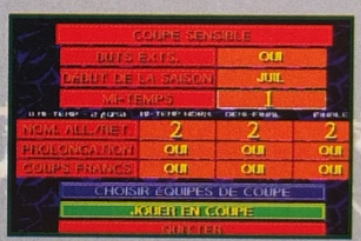
SENSI SOCC

Avez-vous fait la dissertation demandée lors de la Préview du mois précédent ? Si oui, envoyez-la nous, sinon c'est bien dommage, et que la France ne soit pas qualifiée pour participer à la Coupe du monde, l'est encore plus ! Tant pis, il ne reste pour vous consoler que votre tendre Megadrive. Snif ! Mais avec de tels jeux de football, vous retrouverez vite le sourire. Youpi ! Allez, enfilez votre maillot de foot préféré, créez votre équipe à vos couleurs et défiez les meilleurs... Vous pourrez même participer à la Coupe du monde, vous au moins !

Choisissez de jouer avec les équipes nationales, les clubs ou encore avec des équipes imaginaires. Ensuite, vous pourrez faire des matchs amicaux, disputer une Coupe, participer à un Championnat ainsi qu'à deux autres tournois (Coupe du monde pour les équipes nationales ou Tournoi des faibles pour les équipes imaginaires). Il sera possible de sauvegarder sa partie. Modifiez les paramètres pour la Coupe et le Championnat.

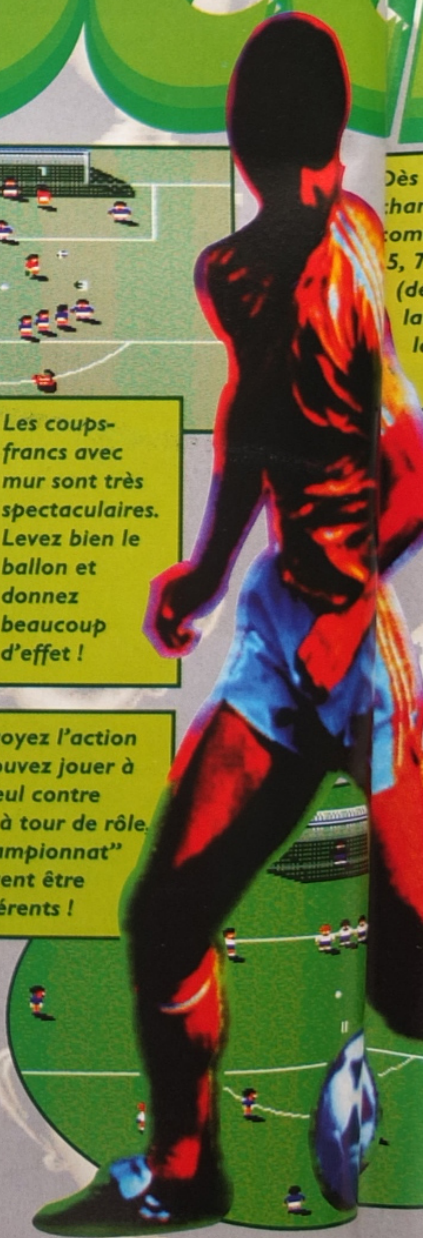






Les coups-francs avec mur sont très spectaculaires. Levez bien le ballon et donnez beaucoup d'effet !

Après chaque but, vous revoyez l'action automatiquement. Vous pouvez jouer à deux, l'un contre l'autre, seul contre l'ordinateur ou à plusieurs à tour de rôle, comme dans la phase "Championnat" où jusqu'à 20 équipes peuvent être dirigées par 20 joueurs différents !



Modifiez les équipes comme il vous plaît... Noms des joueurs, couleurs de la peau, couleurs des tenues, dessins du maillot et nom de l'entraîneur.

BLE ER

Dès qu'il y a un arrêt de jeu, profitez-en pour changer de tactique et de joueurs. Avant de commencer, choisissez la durée du match (3, 5, 7, ou 10 minutes), le niveau de difficulté (débutant, initié, expert), l'une des quatre langues proposées et déterminez si, selon la période de l'année, le terrain changera (sec, normal, humide).

Dès qu'il y a un arrêt de jeu, profitez-en pour changer de tactique et de joueurs. Avant de commencer, choisissez la durée du match (3, 5, 7, ou 10 minutes), le niveau de difficulté (débutant, initié, expert), l'une des quatre langues proposées et déterminez si, selon la période de l'année, le terrain changera (sec, normal, humide).

Pour faire une touche, choisissez la direction puis la force. Attention aux mauvaises remises en jeu ! Pour le corner, c'est la même chose, mais vous pouvez aussi donner de l'effet au ballon. La vision du terrain est grande, il est donc facile de bien organiser son jeu.

COMMENTAIRE

Sensible Soccer est une simulation de football originale : les sprites des joueurs sont très petits et de ce fait, le terrain paraît démesurément grand. Cela permet, entre autres, de bien voir à qui l'on fait la passe et d'avoir une bonne vision d'ensemble, ce qui est sans aucun doute un bon point. Du point de vue des options proposées, il faut admettre que celles-ci sont en nombre suffisant pour assurer l'intérêt de jeu. Côté son, il est vrai que des efforts restent à faire mais bon, la Megadrive a aussi ses limites sur une cartouche. Le truc le plus sympa ici est sans aucun doute la possibilité qu'ont les joueurs d'utiliser toutes les tactiques de jeu du vrai football : dribbles, tirs de loin à effet, passes longues, courtes, coups-francs avec mur, etc. En conclusion, Sensible Soccer est une bonne simulation à l'animation fluide et à la maniabilité excellente.

■ MEGADRIVE ■

SENSIBLE SOCCER

SON

Les musiques sont absentes pendant le jeu. Les bruitages, eux, sont brouillons.

GRAPHISME

Les graphismes attirent par leur simplicité. Une bonne visibilité s'en dégage.

ANIMATION

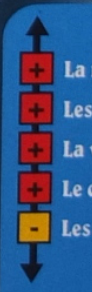
Fluide, sans ralentissement, très dynamique, rien à redire.

MANIABILITÉ

Les passes sont faciles à réaliser. C'est heureux pour une simulation de foot.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 2 simultanément
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI



86%

ZAPPING

Chacun des 7 pays est composé de 4 étapes et d'un super monstre !

Zool était paisiblement aux commandes de son vaisseau hyper galactique, lorsque tout à coup il ressentit de brusques vibrations... C'est un trou noir ! Aspiré, Zool échoue près d'une étrange planète qu'il décide de visiter. Le sol est recouvert de crème chantilly, et juste après avoir mis le pied à terre, son vaisseau s'enfonce doucement entre deux cerises confites. C'est vraiment de mauvais goût ! D'après lui, le méchant Krool doit y être pour quelque chose. Zool ne sait pas encore ce qu'il devra endurer mais vous pourriez l'aider au lieu de rester à ne rien faire !

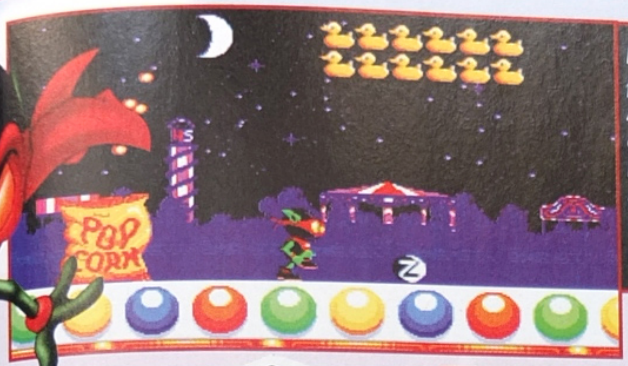
Le pays des outils. C'est sale et ça glisse ! Les tronçonneuses, les marteaux, les clous, les roulements à bille et les scies sont insupportables !

Le pays des jouets. Ramassez les billes, les petits ours... et évitez les bombes des avions en papier, les obus des chars... Terrifiant !

Le réveil vous permet de gagner quelques secondes et la bombe d'éliminer tous les ennemis à l'écran. Vous pourrez également gagner des vies, récupérer de l'énergie, être invulnérable quelques instants, vous dédoubler et sauter super haut.

COMMENTAIRE

Zool est un agréable jeu de plates-formes. Les stages sont hauts en couleurs. Le personnage est bien animé ainsi que le reste, et dans l'ensemble tout est fluide et très rapide. Cependant, il faut avouer que la maniabilité est parfois mauvaise surtout lorsqu'il s'agit de faire s'accrocher Zool aux parois des précipices, nombreux ici. Détail au départ du jeu, il devient très rapidement gonflant. De plus, la rapidité de l'action fait que Zool a tendance à aller très vite et résultat, on n'arrive pas à éviter correctement les ennemis. Connaître tous les recoins des stages sera donc la condition sine qua non pour espérer terminer le jeu. Enfin, les musiques, elles, sont bonnes et en conclusion, malgré les quelques imperfections citées plus haut, le jeu vaut la chandelle et plaira aux amateurs de par son intérêt et par la qualité de sa réalisation qui, malgré tout, est tout à fait agréable.

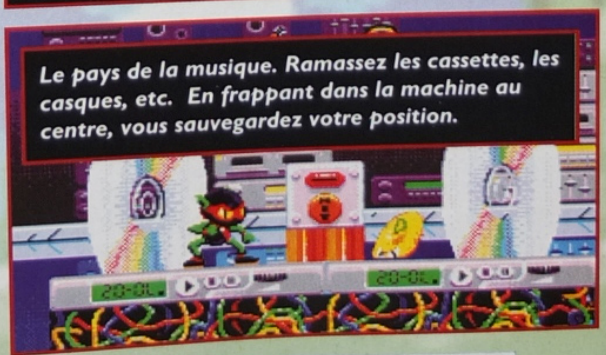


Le pays de la fête foraine. Le 'Z' permet de vous dédoubler. Attention, les pop-corns sautent du sac ! Zool ne se met pas en boule, il se transforme en tornade pour déchirer ses ennemis. Il peut aussi grimper aux murs et donner des coups de pied.

Vous débutez avec 5 vies. Chacune d'elles est représentée par trois points d'énergie. Les étapes doivent être réalisées en un certain temps et pour finir, vous devez ramasser un certain nombre d'objets puis découvrir la sortie en suivant les directions de la flèche. Ici, c'est le pays des bonbons.

Le pays des fruits. Méfiez-vous des succulentes fraises, des oranges ou des bananes et tirez dessus. En explosant, elles peuvent faire apparaître des objets ainsi que des options. Grimpez aux arbres, les fruits y sont très bons ! Certains murs sont friables alors frappez-les des poings.

Le pays de la musique. Ramassez les cassettes, les casques, etc. En frappant dans la machine au centre, vous sauvegardez votre position.



MEGADRIVE

SON

Sympathiques à écouter, pas "prise de crâne" pour un sou, rien à redire.

GRAPHISME

Veloutés, précis, fins et hauts en couleurs, on ne se lasse pas de les admirer.

ANIMATION

Ça va vite (et même trop vite), c'est fluide et sans bugs.

MANIABILITÉ

Un peu énervante, les mouvements du héros sont parfois imprécis et incontrôlables.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 0 à 5

- \+ L'animation, les graphismes
- \+ Les musiques, très agréables
- \+ Les options et l'intérêt de jeu
- \- La maniabilité limite, parfois
- \- L'imprécision à certains endroits

84%

Power Factory

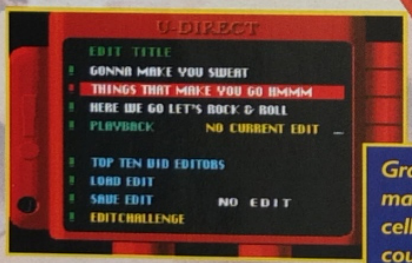
Attention, ça bouge dans la Megadrive ! Le volume est à fond et votre corps est paisiblement affalé dans un fauteuil. Vous êtes maintenant prêt à hurler de plaisir en créant votre premier clip vidéo. Épatez vos parents et amis, et devenez peut-être un spécialiste ! Quant aux voisins, expliquez-leur que vous travaillez sur la réalisation d'un clip révolutionnaire...

Voici la télé sur laquelle vous visualisez votre vidéo-clip... Ensuite, deux ouvriers d'une fabrique de CD donneront le verdict... Nul ou génial ?

1) C'est sur cet écran que vous créez votre clip. Utilisez les 16 effets de base disponibles (filtres bleu, rouge, vert ou gris, arrêt sur image, ralentissement du défilement, effet stroboscopique, image en négatif, inversion horizontale ou verticale...) et suivez le rythme ainsi que les paroles de la chanson pour choisir l'une des trois images A, B ou C. Vous voyez instantanément le résultat !

2) Voici quelques exemples de photos qui défilent sous vos yeux éblouis... Ce ne sont pas uniquement des images mais aussi des petits films, des dessins animés, des scènes rigolotes et également les images du vrai clip de la chanson ! Appuyez sur le bouton A, B ou C de votre manette pour faire votre choix.

Trois chansons disponibles. Bien entendu, vous voyez un film qui vous explique le scénario...



Graphiquement, c'est différent, mais les options sont identiques à celles du jeu "Kriss Kross"... Alors courez jeter un œil sur ce test !

COMMENTAIRE

Bientôt chez vous ! Le "Make My Video" du célèbre groupe "Gertrude ou ma grand-mère en skis" sur M-CD. Toujours attrayant et quelque peu original lors du premier contact, la lassitude s'empare vite du joueur-acteur-réalisateur de clips. Seul véritable côté amusant de la chose : les séquences humoristiques entre chaque épreuve, pour peu que l'on comprenne l'anglais parlé des chanteurs US. Enfin, récapitulons, dans l'ordre : 1. distrayant (10 minutes) ; 2. répétitif et 3. ennuyeux (après les 10 premières minutes).

■ MEGA – CD ■

✦ MAKE MY VIDEO ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
GENRE : MAKE MY VIDEO
NOMBRE DE HITS : 3
NOMBRE DE ZAPPEURS : 1
TYPE DE JEU : 2
NOMBRE D'EFFETS VISUELS : 17
SAUVEGARDE : OUI

69%

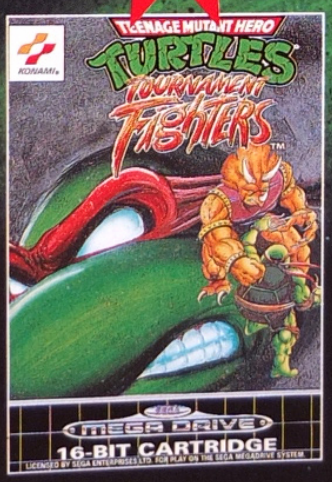
"Du Monde Fantastique de Michelangelo à la Ville du Futur de Donatello, les Tortues défient le temps, vous proposant une confrontation dans un univers à plusieurs dimensions."

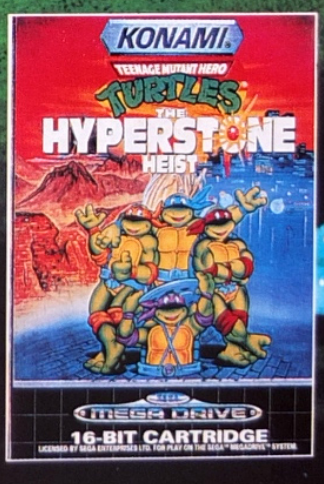
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

TOURNAMENT FIGHTERS

new

new



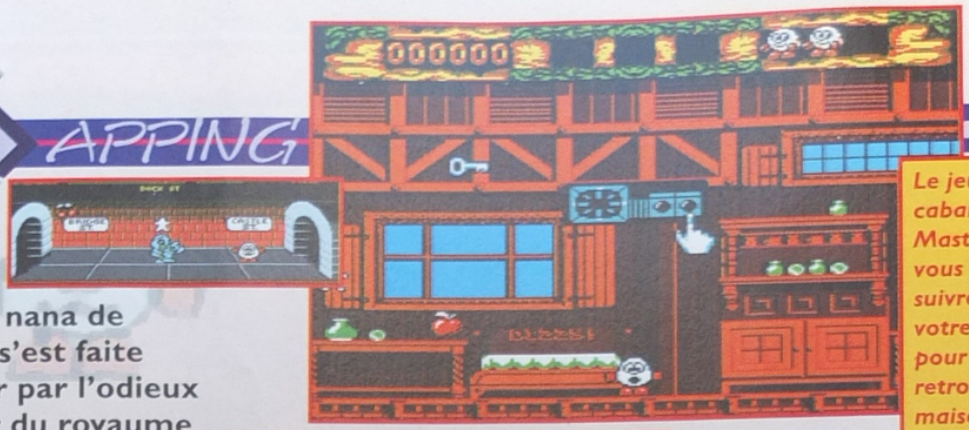


SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

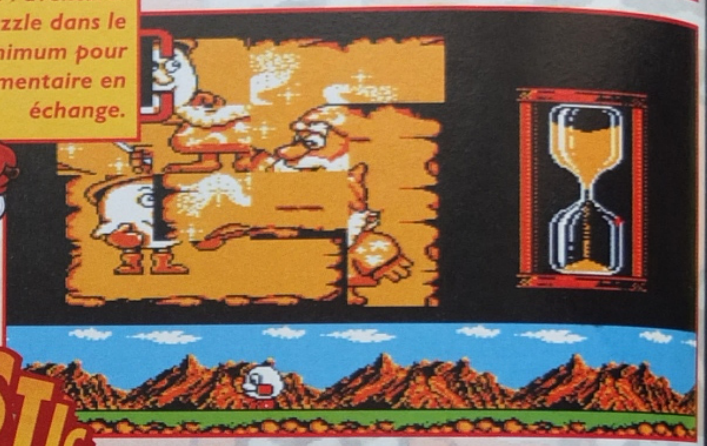
KONAMI

FANTASTIC DIZZY



Le jeu démarre dans la cabane de Dizzy. Le paddle Master System apparaît pour vous indiquer la marche à suivre. Ainsi, une fois la clef en votre possession, utilisez-la pour sortir. Vous vous retrouverez dans le village-maison-arbre de Yolkfolk où, déjà, certaines énigmes sont à résoudre. Soyez perspicace !

Daisy, la nana de Dizzy, s'est faite enlever par l'odieux sorcier du royaume de Zakéria. Ce dernier a, de plus, jeté un sort à chaque habitant du village de Yolkfolk. Seul Dizzy est indemne ! Fan de Schwarzenneger et des Tortues Ninja (il possède toutes les cassettes en double et se les échange avec JPP), il prend son courage à deux mains et part pour l'aventure de sa vie...



Vous risquez de rencontrer le bon magicien Téodore un certain nombre de fois au cours de l'aventure. Remettez les pièces du puzzle dans le bon ordre en un temps minimum pour obtenir une vie supplémentaire en échange.

Un tricératops vous barre la route ? Donnez-lui à manger pour qu'il vous laisse continuer votre route jusqu'à la ville.

Denzil ensorcelé ! Deux éléments suffiront à le dégeler dont une botte de paille. Libérez-le : il vous réserve une surprise...

COMMENTAIRE

La version Master est décevante. La maniabilité, loin d'être excellente, rend le jeu encore plus dur ! Sans Passwords ni Continues, seuls les meilleurs termineront. Les graphismes sont pauvres, avec de très nombreux clignotements. Exclusivement réservé aux amateurs.

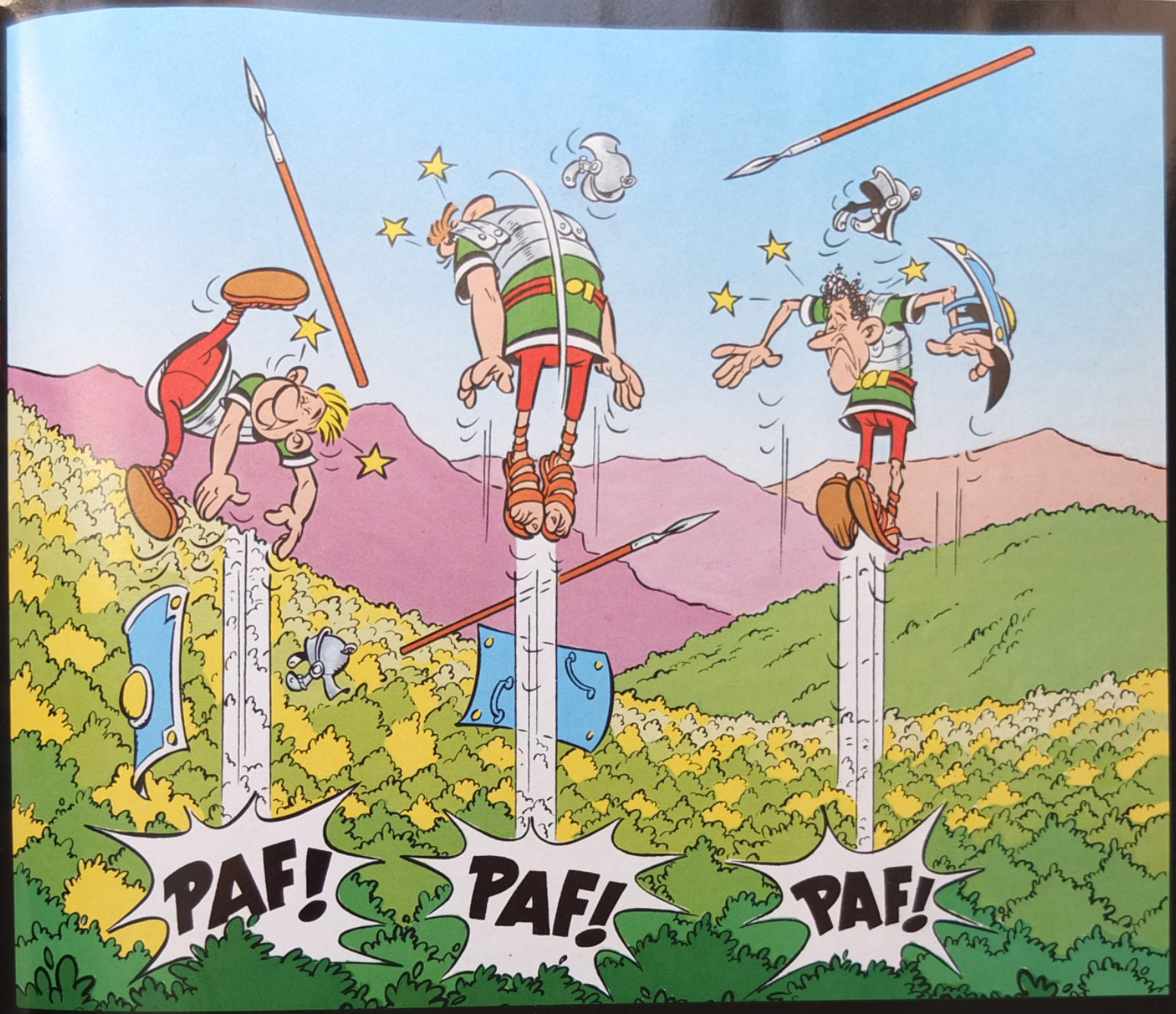
■ MASTER SYSTEM ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ AVENTURE/RÉFLEXION ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE LIEUX VISITÉS : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

68%



© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY-UDERZO
UNIAS

SEGA LANCE LE PREMIER JEU DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS A DÉCOLLAGE VERTICAL.

Astérix®

enfin disponible sur megadrive

SEGA

Ces babioles (bonbons, sucettes, cassettes audio, vinyles, fruits), une fois récoltées, offrent la possibilité au petit monstre d'accéder à la sortie.

Dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, les niveaux se terminent par un boss à défaire pour passer à l'étape suivante. Dans le monde des confiseries, Zool doit affronter une sorte d'abeille géante. Alors qu'une guitare franchement électrique sert de Cerbère dans l'univers musical caractéristique du deuxième niveau...

Zool vient d'avoir son diplôme de l'école ninja du Maître Schmürz sur la planète Megaboum. Heureux, il décide de prendre une année sabbatique et s'en va à bord de son vaisseau spatial, boosters à fond. Seulement voilà ! Il navigue depuis une heure à peine que les ennuis commencent. Son moteur gémit, émet un bruit du style : "boum ! pif ! paf !" et le force à faire escale sur la planète la plus proche. En manque de monture, il part à l'aventure...

Pour se débarrasser des gêneurs potentiels, notre E.T. adoré dispose de deux armes dévastatrices : le lancé de shurikens d'énergie (dixit Manu) et l'attaque "toupie" (saut + bouton 2). Ne pas oublier qu'il a été formé à l'école ninja du 103, bd MacDonald, home, sweet home de la Rédaction de Mega Force !

ZOOL

Zool doit parcourir cinq niveaux aux couleurs excentriques, parsemés d'ennemis et de boss tous plus agressifs les uns que les autres. Dans l'ordre : le gâteau bourré de fruits confits, la visite d'un disquaire, le potager, les mécanos et la fête foraine. Parviendra-t-il à s'enfuir de cet univers de folie ?

COMMENTAIRE

Zool se dirige à la perfection, malgré tous les mouvements dont il est doté. Cet excellent point est accentué par le dynamisme des graphismes et la profusion des couleurs. Les stages sont tous aussi délirants les uns que les autres, il y a de nombreux passages secrets et un grand nombre de bonus. Le seul défaut qu'il m'ait été permis de constater, est un manque de difficulté, qui risque de rebuter les plus exigeants ! À n'en pas douter, le mégahit de Noël sur cette console !

MEGA TOP · MEGA TOP · MEGA force

■ MASTER SYSTEM ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : GREMLIN
TAILLE CARTOUCHE : 2Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : 1
CONTINUES : 3

93%

LUDI GAMES

Ciblez juste avec F15 Strike Eagle sur Mega Drive

Mission accomplie - stop - base d'atterrissage en vue - stop - approche de 180 ° amorcée - stop - alerte - stop - Missile Air-Air en vue - fusée éclairante lancée - leurre largué - stop -

Félicitations Lieutenant Johnson, vous avez mérité de monter en grade ! Et votre simulateur est impressionant :
6 environnements : de la Libye à l'Océan Artique
4 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
Un tableau de bord impressionnant : trajectoire de vol, carte stratégique...

Cordialement, Général Peters.

NOUVEAU !!! NEW ...

APPELLE VITE AU :

36-68 68 77

(2.19 Frs une minute)

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU ...

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

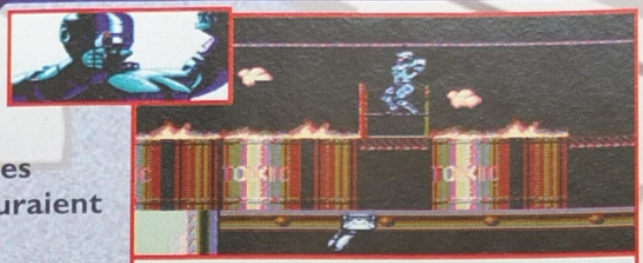
36.15 LUDI

SOS LUDI

SEGA MEGA DRIVE is a trademark owned by SEGA Entreprises, Ltd. Microprose is neither affiliated, nor a licen- Entreprises, Ltd. or any or its affiliates.

ROBOCOP TERMINATOR

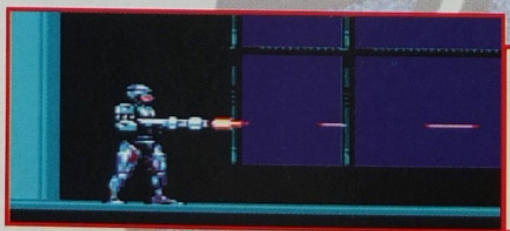
Les machines seules n'auraient jamais pu prendre le dessus sur l'homme mais voilà, les scientifiques ont eu l'ingénieuse et redoutable idée d'associer le cerveau d'un homme à un ordinateur. Vous devinez la suite ? Pour Robocop, cette union avait donné des résultats satisfaisants mais pour le système de défense Skynet, il en a été tout autrement. Maintenant, Robocop constitue l'unique chance pour l'homme de retrouver sa liberté et sa joie de vivre. Si vous croyez en vos libertés et que vous n'acceptez pas de les perdre, le combat de Robocop est également le vôtre...



Dans la troisième mission, vous devrez éviter d'entrer en contact avec les déchets toxiques. Lorsque vous passez un niveau, vous conservez vos armes.

Votre seconde mission sera de libérer des otages. Vous pouvez tirer tout en avançant sauf pour le tir au-dessus de votre tête. Vous pouvez sauter et vous accroupir.

Votre troisième mission consistera à détruire des caméras de sécurité. Vous débutez avec 7 vies. Choisissez l'un des trois niveaux de difficulté. Il n'y a pas de Continues.



C'est pendant votre seconde mission que vous pourrez trouver le bureau secret de l'OCP. Il est bien gardé mais cela en vaut la peine...

COMMENTAIRE

Votre personnage se manie bien, quoiqu'un peu rigide, mais c'est un robot, ne l'oublions pas ; les tirs sont précis et la difficulté savamment dosée. Les graphismes collent bien à l'action et les musiques donnent un bon rythme au jeu. À noter de très bonnes digits vocales, et pour une fois, quand un humain se fait tuer, le sang gicle un peu partout ce qui est plutôt un bon plan ! En fait, il est juste regrettable qu'il n'y ait pas de Continue. À part ce léger défaut, pas de problèmes majeurs.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 4Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

82%

FANTASTIC DIZZY

Da cabane de le survie

Attaque du Château

Vaisseau naufragé

Taniére du dragon

Le Château dans les nuages

Le voici! Dizzy est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!

"Une réussite époustoufiante et une véritable mine d'astuces et d'intelligence"
Player One magazin
96 POUR CENT GRAPHISME

"Les graphismes sont réussis"
Supersonic magazin
90 POUR CENT JOUABILITÉ

"Dizzy est véritablement une petite révélation"
Joypad magazin
82 POUR CENT

GAME TEXT

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MEGA DRIVE SYSTEM

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA GAME GEAR SYSTEM

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MASTER SYSTEM

DISPONSIBLE SUR:
AMIGA

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE ASSUREE PAR INNELEC

CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd. * Intitulé "The Fantastic Advenures of Dizzy". Pas de texte à l'écran en italien ou espagnol.

Bonga, bounga ! Chuck était confortablement enfoncé dans son fauteuil de pierre, les yeux rivés sur son téléviseur, lorsqu'il entendit sa femme, Ophelia, pousser un cri horrible. Vite, il se précipita dans le jardin... Trop tard, Gary Gritter, amoureux de Ophelia depuis des années, venait de la kidnapper alors qu'elle étendait son linge. Un bon coup de massue sur la tête aura suffi à l'envoyer dans les pommes. Aussitôt, Chuck prit quelque branches pour se confectionner un short et partit sur les traces de cette brute préhistorique. Que va-t-il se passer si Chuck ne retrouve pas sa femme ?

Niveau 1 - 8 stages

Vous partez avec 4 vies et 2 Continues. Le cœur représente votre énergie. Lorsqu'il disparaît, vous perdez une vie. Avec 100.000 points, vous en gagnez une ! Ramassez les cœurs pour récupérer votre énergie. Vous trouverez d'autres options pour gagner des points (cuisse de poulet ou de sanglier...).

Niveau 3 - 4 stages
Code PDPKKN

Ramassez les petits poissons et les étoiles pour gagner des points. Lorsque vous nagez sous l'eau, votre visage devient tout bleu. Remontez pour reprendre de l'air !

À la fin de chaque niveau, Chuck devra se frictionner avec un super gros monstre. Voici celui du niveau 4. Ce mammouth aspire de la neige avec sa trompe et vous envoie des boules. Évitez-les dans un premier temps. Ensuite, il vous aspire. Laissez-vous faire puis donnez-lui des coups avec votre ventre. Répétez cela plusieurs fois...

COMMENTAIRE

Premier véritable jeu de plates-formes traditionnel sur M-CD, il n'en reste pas moins que Chuck Rock CD diffère peu de la version MD. L'effet de surprise, dû à une originalité et à un humour grossier mais efficace, ne vaut que pour les non-connaisseurs. Les autres risquent d'être déçus car le fun n'y est plus. Une fois le jeu terminé, on retiendra surtout les bruitages tout droit sortis des dessins animés de la Warner Bros. et les musiques de fond tantôt rock, tantôt jazz, très réussies. Sans oublier l'intro, franchement marrante qui fourmille de détails (quand la nana de Chuck se prend la massue sur le crâne, par exemple), où le narrateur plonge le joueur dans l'univers rocambolesque de l'homo-ça-pince. Pour ma part, j'ai plus que souri lorsque Chuck m'est apparu pour la première fois en tenue d'Adam, une main sur le ziguigui. La suite explique le fait qu'il se balade avec un pagne de feuilles tressées, tout au long de l'aventure.

Niveau 2 - 6 stages
Code GJFKFN

Ramassez les tomates, les citrons, les glaces et les champignons pour augmenter vos points. Vous pouvez soulever des rochers, marcher avec, et les lancer. Sautez, et frappez vos ennemis d'un bon coup de pied.

Niveau 5 - 4 stages - Code TSFNVP

Ramassez les os, les crânes et éliminez les squelettes en tout genre (oiseau, chien...). Certains animaux sont gentils et vous permettent de sauter très haut !

Niveau 4 - 6 stages - Code JWNTXF

Évitez les cubes de glace et les stalactites qui vous tombent dessus. Si vous sautez dans l'eau, n'y restez pas longtemps ! Dans la partie enneigée, vous devrez éviter les boules de neige !

▪ MEGA-CD ▪

CHUCK ROCK

SON

Une intro rock et des musiques de fond très jazzy, avec un son CD

GRAPHISME

Très proche de la version MD, avec des couleurs vives qui pètent à la figure

ANIMATION

Des bestioles toujours aussi hilarantes et un Chuck égal à lui-même

MANIABILITÉ

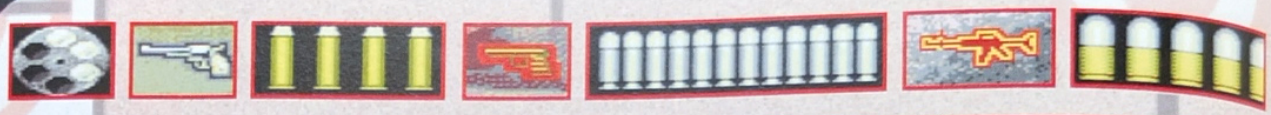
Le côté lourdaud de l'homme préhistorique est bien rendu

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 2

\+ Chuck Rock en tenue d'Adam !
\+ L'intro burlesque
\+ La bande-son 'CD'
\- Manque d'originalité par...
\- ...rapport à la version MD

85%



Le moment est arrivé d'entrer en action et de faire parler votre arme pour imposer aux hommes le respect de ce qui est juste et équitable. Trop longtemps, les criminels ont pu faire ce qu'ils voulaient sans rien craindre des autorités, qui se sont avérées incapables de prendre les bonnes décisions. Aujourd'hui, l'heure est venue de mettre de l'ordre et de nettoyer votre pays de toutes ces vermines. Engagé dans une équipe d'intervention spéciale de la police, vos missions sont diverses mais les consignes bien claires : éliminer sans aucune réserve les bandits en tout genre, voleurs, terroristes ou trafiquants de drogue. Avec votre seule arme mais plus de chargeurs qu'il n'en faut, vous allez affronter les plus dangereux criminels, qui n'hésitent pas à tirer pour prendre la fuite mais ne savent pas encore que vous n'abandonnez jamais tant qu'il reste une ordure en vie...

LES DIFFÉRENTES ARMES

Vous commencez avec un pistolet à 6 coups mais pendant le combat, vous trouverez d'autres armes plus puissantes avec un plus grand nombre de cartouches.

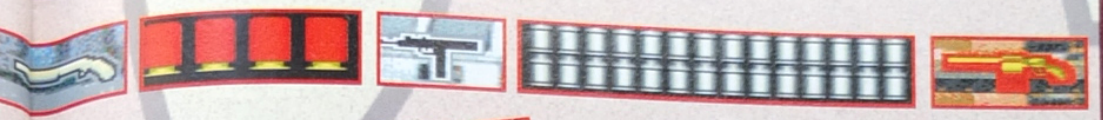
LETHAL ENF

Mission 4. Les trafiquants de drogue. Après l'assaut sur les quais et sur le bateau, ils s'échappent en hélicoptère. Détruisez-le ! Vous avez la possibilité de vous entraîner à n'importe laquelle des missions.

Mission 2. La mafia chinoise. En plus des balles, vous devez éviter les couteaux en tirant dessus. Rechargez votre arme rapidement, en appuyant sur le bouton 'C'. Vous affronterez un boss à la fin de chaque mission.

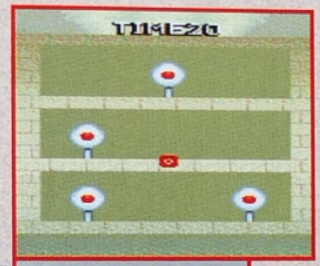
COMMENTAIRE

Tuer les dealers de drogue et leurs boss ! Enfin un jeu moralisateur à souhait. Vous êtes Starsky et votre coéquipier se nomme Hutch. Moi, c'est Huggy-les-bons-tuyaux et nous sommes les acteurs de ce jeu à l'atmosphère très 'années 70' de par sa musique et son scénario simpliste. Cinq niveaux variés, de Chinatown à l'aéroport, jusqu'au boss final dans le laboratoire. Des images digitalisées pendant tout le jeu, souvent réussies, mais parfois très floues. L'animation des personnages (ceux qui bougent) est saccadée, sinon il ne s'agit que de cibles qui apparaissent... comme à la Foire du Trône, sauf que vous ne gagnez pas de peluche, seulement le droit de recommencer. La maniabilité varie suivant que vous jouez avec le flingue ou le pad. Plus facile avec l'un que l'autre ? Simple question de goût. Quant à l'intérêt, il est franchement limité. Dommage, surtout pour un jeu sur Mega-CD.



RCERS

Mission 5. L'usine de produits chimiques. Tirez sur le haut du char pour détruire son armement. Chaque mission est divisée en plusieurs scènes et le décor scrolle vers la droite ou la gauche sans que vous interveniez.



Mode entraînement au tir sur 5 types de cible (fixe ou mouvante, de grande ou petite taille).

Soyez précis au tir (ne tuez pas les passants ou les otages) et ne gaspillez pas vos balles pour monter de grade, puis passez à d'autres missions.

Mission 3. Les pirates de l'air. Évitez les grenades en tirant dessus. Trois modes : facile, normal ou difficile, à 1 ou deux joueurs, avec manette ou pistolet. ASTUCE : sur le mot 'option', appuyez sur le bouton 'C' pour être invulnérable.

■ MEGA-CD ■

LETHAL ENFORCERS

SON

Des musiques ambiance "films policiers des années 70"

GRAPHISME

Que des digits ! Parfois réussies, parfois très floues

ANIMATION

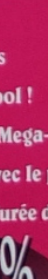
Les personnages ressemblent à des cibles de foire

MANIABILITÉ

Préférer le pistolet lors des séquences filmées, et le pad pour les sessions de tir au pigeon

✦ TIR ✦

ÉDITEUR : KONAMI
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5



+ De bonnes images digits
+ Devenir Commander, cool !
- On peut faire mieux sur Mega-CD
- Maniabilité aléatoire avec le pad
- Faible intérêt et courte durée de vie

55%
SANS PISTOLETS
79%
AVEC PISTOLETS

Dracula

Au fin fond de la Transylvanie, entre la Hongrie et la Roumanie, se trouve le château du Comte Dracula. Malgré les siècles, il a su garder une dentition parfaite. Seulement voilà ! Il s'est mis en tête de troquer sa plus belle poupée gonflable contre Mina, tendre fiancée de Jonathan Harker et réincarnation supposée de l'épouse du Prince des ténèbres. Mais Jonny veille au grain, et même Coglate au fluor pour des incisives en béton ne l'empêchera pas d'aller ramasser son dentier après un bon uppercut dans la mâchoire...

Que de frayeurs ! Des abominations comme s'il en pleuvait, à travers les 7 niveaux du jeu : la forêt de Transylvanie, le château (partie 1 et 2), le manoir londonien, l'Abbaye de Carfax, de retour en Transylvanie et l'affrontement final...

Dracula use de tous les maléfices possibles pour stopper le héros. Il change de forme comme de chemise, tantôt ombre géante, tantôt chauve-souris, et envoie même ses sbires membres de la gente féminine à vos trousses.

Tout au long de votre quête du Saint Graal, vous trouverez des blocs-surprise, souvent utiles pour la suite.

COMMENTAIRE

Un jeu de plates-formes difficile, où la mauvaise collision des sprites défavorise grandement le joueur. Graphiquement, cela peut paraître trop sombre, mais il s'agit du monde fantasmagorique de Dracula, ne l'oublions pas. La bande-son est plutôt réussie. Vraiment dommage qu'il n'y ait pas de Password et si peu de Continues, qu'il faut d'ailleurs trouver soi-même.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

80%

Virgin

Présente

Le Jeu Vidéo

Walt Disney's CLASSIC

Le Livre de la Jungle

Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante basée sur l'un des classiques de Disney! Un jeu complètement dingue!

Disponible bientôt sur :

Sega Game Gear

Sega Master System

SEGA GAME GEAR

SEGA Master System

3615 VIRGIN GAMES

Sega™, Game Gear™ & Master System™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. The Jungle Book™ © Disney ℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. 338A Ladbroke Grove. London W10 5AH

Dans la jungle, les taupes à lunettes munies d'une tronçonneuse sont chose courante...

Certains passages secrets recèlent des trésors inestimables pour un gourmand comme Bruno : des tas de friandises en tout genre à ramasser aussi vite que possible.

Bruno Ottifant, 3 ans, est en manque... d'affection, naturellement ! Le pater de cet être mi-éléphant, mi-rhinocéros, vêtu d'une grenouillère, tarde à rentrer du boulot. Or, l'imaginaire de Bruno travaille beaucoup ces derniers temps. Et il n'en faut pas plus pour qu'il croit qu'un malfaisant, rôle joué par son patron, a kidnappé son père. Sans perdre une seconde d'un temps précieux, il part à la recherche de son papa chéri...

Outre les friandises laissées par son père, Bruno peut aussi ramasser des documents en provenance de son attaché-case. Papa Ottifant est en fait la réincarnation du Petit Poucet !

Les sucettes

- 3 rouges = immobilisation des ennemis sur l'écran ;
- 3 vertes = chaussures supersoniques ;
- 3 jaunes = Superfant ;
- 2 rouges + 1 jaune = invincibilité ;
- 1 verte + 1 rouge + 1 jaune = bombe qui détruit les ennemis à l'écran.

The Ottifants

Scoop !!! Voici révélées pour la première fois au monde toutes les attitudes qu'un bébé Ottifant peut adopter : de ses grimaces au Superfant volant, cape rouge au vent !

COMMENTAIRE

Des graphismes étonnants pour de la plate-forme dans la plus pure tradition, un personnage attachant superbement animé, une maniabilité irréprochable et une musique très sympa. Les "hics" : le scrolling un peu rapide qui donne mal aux yeux, les ralentissements et les quelques clignotements.

■ GAME GEAR ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : OUI
CONTINUES : OUI

84%

ULTIMA games

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, Bld Voltaire - PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
Métro : République

ULTIMA - GOBELINS
57, Av des Gobelins - PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
Ce magasin est ouvert le dimanche de 14 h à 18 h
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue de Turin - PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
Ce magasin ne vend pas de jeux et matétiels neufs
Métro : Turin/Rome/Liège

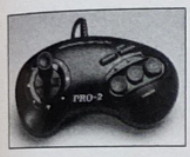
POURQUOI NOUS SOMMES N° 1 ?

- PRIX : les plus bas du marché !
- STOCK : + de 10 000 produits
- ECHANGE : Nous échangeons vos consoles et jeux contre du neuf ou de l'occasion
- ACHAT : Nous rachetons votre matériel comptant votre matériel en express
- GARANTIE : Tous nos jeux (neufs ou d'occasion) sont garantis 1 an
- SAV : 2 techniciens réparent
- FIDELITE : 4 jeux neufs ou d'occases achetés sur une période d'un an = 1 jeu offert de votre choix

PLUS DE 200 000 CLIENTS NOUS ONT DÉJÀ FAIT CONFIANCE DEPUIS 9 ANS, N'HÉSITEZ PLUS, VENEZ CHEZ ULTIMA

MEGADRIVE fr* + câble péritel + 2 manettes	499 F
MEGADRIVE 2	690 F
MEGADRIVE fr* + 1 jeu au choix parmi sélection....	549 F
MEGA CD 2 + 1 jeu	1990 F

ACCESSOIRES PROMO -50%



PRO 2 :
Joypad + tir auto + ralenti + paddle..... **69 F**

ADAPTATEUR :
Cartouche Japonaise et USA .. **49 F**

FIGHTER 2 :
Joypad pour jeux baston, 6 boutons..... **99 F**

JOYSTICK PRO 5 :
Joystick arcade, fighter 6 boutons ..... **259 F**

+ de 30 autres accessoires sont disponibles, nous avons tout !!!

PROMO GENIALE :

Pour tout achat d'un jeu neuf, nous vous offrons un adaptateur cartouche Jap/USA ou une remise de 50% sur le PRO 2 soit 35 F le joypad

JEUX NEUFS		JEUX D'OCCASION		JEUX CD	
ADDAMS FAMILY	379 F	ALTERED BEAST	79 F	Jeux français :	
AMAZING TENNIS	399 F	SONIC	79 F	DUNE	449 F
ANDRE AGASSI	389 F	CYBER BALL	79 F	FINAL FIGHT	399 F
ALLADIN (NEW)	399 F	STREET OF RAGE	99 F	JAGUAR	379 F
ASTERIX	399 F	DONALD	119 F	BATMAN	449 F
BEST OF THE BEST (NEW)	449 F	WORLD CUP ITALIA	119 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
BULLS VS BLAZERS	349 F	SHADOW DANCER	119 F	Jeux japonnais :	
BUBSY (NEW)	349 F	SHINOBI	119 F	AFTER BURNER III	389 F
COOL SPOT	349 F	ESWAT	119 F	AX 101	499 F
DASHING DESPERADO (NEW)	449 F	STRIDDER	119 F	RAUNA 1/2	449 F
ECCO LE DAUPHIN	349 F	MICKEY	119 F	SONIC III	590 F
EA HOCKEY	199 F	AQUATIC GAMES	119 F	WONDERDOG	290 F
EUROPEAN SOCCER	349 F	BATMAN	149 F	Jeux US :	
FORMULA ONE (NEW)	399 F	FIGHTING MASTER	149 F	CHUCK ROCK	449 F
FLASH BACK	349 F	IMMORTAL	149 F	COOL SPOT	449 F
FATAL FURY	349 F	MADASH	149 F	DRACULA	549 F
GAUNTLET IV (NEW)	449 F	SONIC 2	149 F	ECCO LE DAUPHIN	449 F
GENERAL CHAOS (NEW)	419 F	SHADOW OF THE BEAST	149 F	LETHAL ENFORCER	549 F
JURASSIC PARC (NEW)	399 F	E A HOCKEY	199 F	MONKEY ISLAND	429 F
JUNGLE STRICKE	349 F	MICKEY AND DONALD	199 F	SILPHEED	449 F
LAND STALKER (NEW)	449 F	SPLAFTER HOUSE II	199 F	TERMINATOR	449 F
MICKEY AND DONALD	249 F	TALESPIN	199 F	THUNDER STRIKE	429 F
MORTAL KOMBAT (NEW)	449 F	TAZMANIA	199 F		
ROCKET KNIGHT (NEW)	449 F	THUNDER FORCE III	199 F		
SHINOBI 3	349 F	BULLS LAKERS	249 F		
SHINNING FRA	449 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F		
SON OF CHUCK ROCK II (NEW)	449 F	NHLPA HOCKEY 93	249 F		
SPIDERMAN X MAN	399 F	STREET OF RAGE	249 F		
TINY TOONS	349 F	COOL SPOT	299 F		
TURTLES NINJA	349 F	FATAL FURY	299 F		
TURTLES TOURNEMENT (NEW)	449 F	FLASH BACK	299 F		
WINBLEDON (NEW)	399 F				
ZOMBIE (NEW)	449 F				

PROMO
STREET FIGHTER II
+ manette fighter
599 F

POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NEUFS OU D'OCCASION SUR MEGADRIVE SUR UNE PERIODE D'UN AN, NOUS VOUS OFFRONS GRATUITEMENT UN JEU DE VOTRE CHOIX !!!

ACHAT

Nous ACHETONS COMPTANT ou en bon d'échange tous vos jeux et console au PLUS HAUT COURS du marché.

Exemple matériel :
MEGADRIVE COMPLETE **400 F**

Exemple jeux MEGADRIVE :
SHINING FORCE, FATAL FURY, MORTAL KOMBAT, FLASH BACK **200 F**

Nous vous reprenons tous vos jeux MEGADRIVE contre des jeux SUPER NINTENDO sans rien payer (à valeur égale). Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque.

ECHANGES

Echangez vos jeux à partir de 50 F, plusieurs milliers de jeux vous attendent !!!

CADEAU :
Pour 4 échanges par an, le 5ème est gratuit.

* Matériel d'occasion

ULTIMA Boutiques Province

- VALENCE (NOUVEAU)	11, av. pierre Semard	26000	Tél. : (16) 75 81 56 47
- ROCHEFORT (NOUVEAU)	127 bis, rue Thiers	17300	Tél. : (16)
- MARSEILLE	26, rue de la Palud	13001	Tél. : (16) 91 33 24 25
- MULHOUSE	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : (16) 89 66 37 67
- PERPIGNAN	2, rue Lafayette	66000	Tél. : (16) 68 56 76 20
- TOURS	97, avenue Grammont	37000	Tél. : (16) 47 64 51 51
- BASTIA	3, rue St François	20200	Tél. : (16) 95 31 68 70
- JUAN LES PINS	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : (16) 93 61 10 21
- AIX EN PROVENCE	40, cours Sextius	13100	Tél. : (16) 42 27 59 45
- NIMES	4, rue des Greffes	30000	Tél. : (16) 66 76 16 16
- BLOIS		41000	Tél. : (16) 54 74 44 53

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Thierry.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète : .....
.....
Tél. (obligatoire) : .....

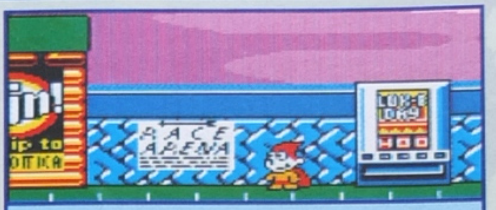
PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE..... SIGNATURE

MEGAFORCE 12/93

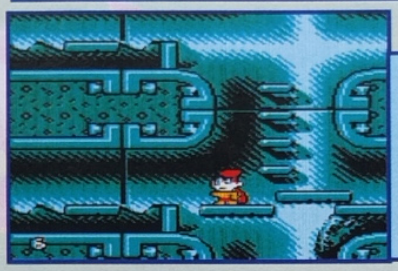
COSMIC spacehead

Un beau matin, un petit garçon de six ans se réveille sur une planète à des années lumières de la Terre. "Maman a dû me punir alors que je dormais, se dit-il. "Faut croire que j'ai été un peu loin en cramant les cheveux de mémé avec le chalumeau de pépé !". Mais la planète-mère lui manque et prenant son courage à deux mains, habillé en super-man et usant du pseudo Cosmic Spacehead (littéralement "la tête de l'espace cosmique"), il part, confiant, pour la plus grande aventure de sa vie.

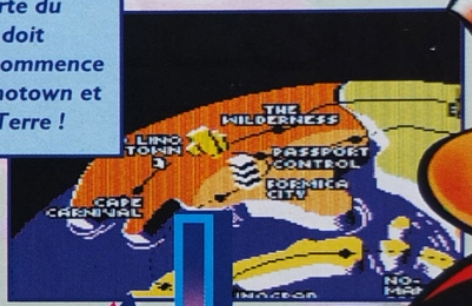


Dans ce jeu d'aventure relativement long, des mots de passe semblaient utiles. Chose possible lorsque super-man junior passe devant un panneau avec la lettre P, puisqu'un code apparaît pour la plus grande joie de tous.

Entre chaque ville, Cosmic doit se taper la partie plates-formes du jeu. Il traverse d'étranges contrées, ramassant les bonbons qu'il trouve sur son chemin (10 = 1 vie supplémentaire) et évitant les vilains monstres au contact mortel



Un vieil ami vous envoie une lettre avec un message codé : "Rends-toi à Cap Carnival pour connaître la vérité !" Une fois sur place, un trou dans le sol vous permettra de continuer l'aventure...



Une partie de la carte du monde que Cosmic doit visiter. L'aventure commence dans la ville Old-Linotown et se termine... sur la Terre !

Un horrible monstre barre le passage dans l'étendue désertique. Un gros ballon d'hélium glissé entre ses griffes devrait suffire à l'envoyer sur orbite. Logique typiquement enfantine, non ?

COMMENTAIRE

Une version GG amusante où l'on retrouve l'esprit très "cartoon", à la Hanna & Barbera, du jeu Megadrive. En fait, peu de changement entre les deux cartouches. L'intérêt réside essentiellement dans le côté aventures rocambolesques, tirées de l'imagination d'un enfant de six ans. Animation et graphismes plutôt pauvres, maniabilité correcte, sans plus.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ AVENTURES-RÉFLEXION ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 3 CARTES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

79%

SI VOUS VOYEZ UN HERISSON PLANER, NE VOUS INQUIETEZ PAS, C'EST QU'IL EST SOUS L'EFFET DE LA 3D.

SONIC CD *SUR*

[MEGADRIVE + MEGA CD]

TOI, C'EST PLUS FORT QUE SEGA

LA PLAQUE INTERACTIVE

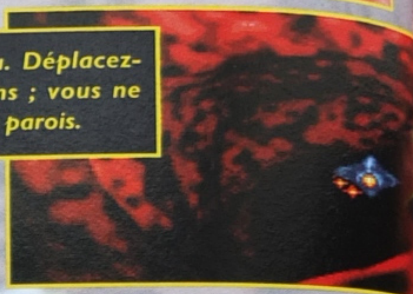
© 1993 INXS - © 1993 Tvisim Pty. Ltd. Game Code - © Digital Pictures

MICRO

Grâce à un procédé de miniaturisation, des individus se sont introduits dans le corps du Président, dorénavant en danger de mort. Pour lui venir en aide, pas d'autre solution que "d'entrer", vous aussi, à l'intérieur. Après avoir été miniaturisés, vous et votre vaisseau avez été injectés à l'aide d'une seringue. Pour vous permettre d'effectuer votre mission avec succès, une base a également été introduite quelque part à l'intérieur du corps. Un univers extraordinaire et encore inexploré s'ouvre devant vous...

C'est vous !

Ce vaisseau tire trois faisceaux simultanément. Tirez dans chaque branche !



Devant vous, c'est votre vaisseau. Déplacez-vous librement dans tous les sens ; vous ne pouvez pas vous écraser contre les parois.

Le tir de vos armes ne peut pas endommager le corps du Président.

Pendant votre voyage, utilisez vos différentes armes pour neutraliser les vaisseaux ennemis, mais aussi les défenses naturelles du corps humain. Attention, votre énergie n'est pas infinie et vous n'avez que trois vies...

Récupérez le rond pour obtenir de nouvelles armes.

Rejoignez votre base pour changer de vaisseau.

COMMENTAIRE

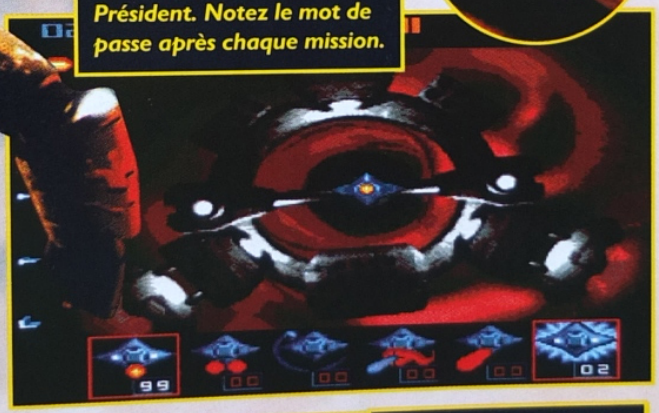
Un shoot them up comme on n'en avait jamais vu sur console ! Un scénario original, traduit en images lors d'une séquence d'intro digne des meilleurs films de S-F. Les graphismes aux couleurs très "clip techno" et aux formes délirantes rappellent l'épreuve de Rorshach que subissent les testeurs de Mega Force avant d'être embauchés. La bande-son colle aussi parfaitement au déroulement de l'action. Seuls défauts : une animation parfois saccadée, des distances difficiles à évaluer et un joueur qui se demande s'il ne serait pas préférable d'éviter les globules plutôt que se risquer à leur tirer dessus. On pourra également regretter le fait que Microcosm ne soit pas interactif, c'est-à-dire que l'on est passif devant l'écran (sauf lorsqu'on tire), aucune décision ne pouvant venir de la part du joueur quant au déplacement du vaisseau. Cela réduit également un peu l'intérêt de ce titre, qui pourtant, sur Mega-CD, vous épatera.

Le labyrinthe humain est loin d'être monotone en couleurs !

Attention aux brusques changements de cap. Vous ne pouvez pas changer de direction et prendre un autre chemin, c'est votre ordinateur de bord qui vous pilote.

cos M

Détruisez les vaisseaux ennemis minaturisés qui tentent de supprimer le Président. Notez le mot de passe après chaque mission.



Des épines sortent des parois... Les pièges sont meurtriers !

▪ MEGA-CD ▪

MICROCOSM

SON

Des musiques Rave totalement adaptées aux graphismes

GRAPHISME

Des vaisseaux sanguins et des globules superbement réalisés

ANIMATION

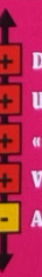
Parfois saccadée pour ce qui touche les décors de fond

MANIABILITÉ

Peut-être une trop grande inertie du viseur dont vous avez la charge.

✦ SHOOT'EM UP ANATOMIQUE ✦

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON



\+ De la S-F à l'état pur
\+ Une bande-son adéquate
\+ « L'Aventure Intérieure » à domicile
\+ Vous étiez prévenus (Mega n°22)
\- Animation pas toujours fluide

89%

PUGG

Puggsy est une petite orange extraterrestre. Son vaisseau a été attaqué en plein vol par des pirates et il s'est écrasé sur une planète inconnue, près d'une charmante île. Après avoir repris connaissance, il s'aperçoit que sa navette a été mise en pièces détachées. Impossible de repartir ! Il doit maintenant visiter toute l'île et, bien qu'il soit pacifiste, affronter de méchantes bêtes pour les obliger à lui rendre les morceaux de son navire spatial. Une longue quête commence, truffée d'énigmes, de pièges et de bestioles pas très accueillantes. Aidez-le à rentrer chez lui, près des siens...

Difficile d'attraper un objet avec ces ventilateurs ! Le petit objet à gauche est une télécommande, utile pour la suite. Pour finir une étape, vous devez trouver la sortie et en ouvrir l'accès en résolvant l'énigme.

Le premier tableau junior vous permet de découvrir quelques objets et d'apprendre à les manipuler. Maîtrisez aussi les déplacements de votre personnage (marcher, courir, sauter, ramasser, lancer, tirer, poser et utiliser).

COMMENTAIRE

Puggsy, comme Dizzy édité par Codemasters, est le jeu type dont raffolent nos amis Anglais. De l'aventure et de la réflexion à chaque tableau. Des graphismes très colorés. Un petit alien orange auquel les programmeurs ont su donner du relief et une personnalité propre. On reconnaît là le coup de patte de Psygnosis, éditeur "british" par excellence. Côté technique, le joueur reste muet de surprise et d'admiration devant l'intro à la musique très "space-opera". Rien à voir avec le jeu ! La mise en scène et les angles de vue sont dignes d'une réalisation filmée. Bien que très pixellisée, on reste sous le charme. Dommage que le jeu n'ait rien à voir avec ces cinq minutes d'extase. S'il reste amusant, il n'est pas intensément passionnant. Une remarque cependant : alors que la mode est aux plates-formes en 3D phosphorescentes, au scrolling cellulaire à partition fractale des polygones tridimensionnels et à la baston en virtuel, un peu d'originalité est bienvenue !...

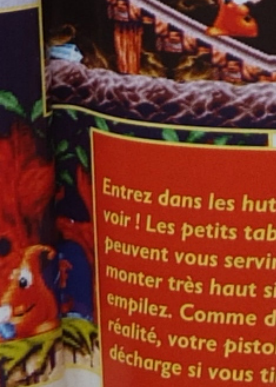
Le niveau "junior" se déroule sur ce petit bout de terre au milieu du lac, alors que le mode "aventure" vous fera parcourir toute l'île. Au fur et à mesure que vous réussissez les étapes, la carte s'agrandit. Vous pouvez toujours revenir en arrière.

Ce jeu respecte les lois de la pesanteur. En portant cette enclume, le ventilateur ne vous repousse pas.

1) Lancez-vous dans la grande "aventure".
2) Trois à sept vies, choix des fonctions des boutons et password.
3) Cinq étapes et un gardien pour habituer les plus jeunes.
4) Chaque parcours doit être effectué le plus rapidement possible.

Sautez sur les mineurs pour les faire disparaître ou utilisez une arme. Vous reprenez depuis l'endroit où vous perdez. Si vous attendez un peu, vous pourrez sauter dans un chariot pour un petit tour gratuit.

Qu'y-a-il dans ce coffre ? Lâchez la clé au-dessus pour l'ouvrir.



Entrez dans les huttes pour voir ! Les petits tabourets peuvent vous servir à monter très haut si vous les empilez. Comme dans la réalité, votre pistolet se décharge si vous tirez.

MEGA-CD

PUGGSY

SON

On se croirait en plein concert de Zouk Machine !

GRAPHISME

Très colorés, pas mal de contraste pour plus de relief dans les formes

ANIMATION

Un adorable Puggsy avec beaucoup de personnalité

MANIABILITÉ

Le personnage se déplace bel et bien en accord avec sa morphologie

✦ ACTION / REFLEXION ✦

ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

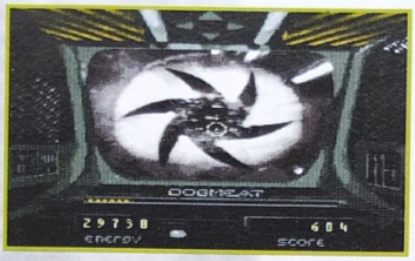
\+ Une intro très... "space"
\+ Un Puggsy attachant
\+ Un subtil mélange Action/Réflexion
\+ Graphismes «cartoon»
\- Pour un public limité

83%

Prendre la place d'un mort n'est pas réjouissant mais ça, vous ne pouvez rien y changer. Votre nouveau travail vous a conduit dans de sombres et lugubres égouts, infestés de bestioles. Là même où votre prédécesseur, comme beaucoup d'autres, a tragiquement trouvé la mort, dévoré par... Non, c'est trop pénible à raconter. Tachez de rester en vie, vous ! Surtout que si votre patron est satisfait de votre besogne, vous aurez un ticket gratuit pour "Solar City" : le paradis ! Un endroit chaud car ensoleillé, doux car recouvert de sable fin, et un lieu où les femmes barbotent gracieusement au milieu des vagues... N'oubliez jamais cela, mais pour l'instant, montez dans votre vaisseau et descendez sous terre ! Reverrez-vous un jour le soleil ?

Attention, vous allez pouvoir recharger votre vaisseau. Dès que vous voyez des lumières de couleur devant vous, dirigez-vous du côté vert. Vous passez ainsi dans un tunnel d'énergie.

Si vous, DOGMEAT, ne voulez pas être renvoyé et donc continuer votre aventure, détruisez assez de bestioles pour obtenir un gros score.



Au fur et à mesure que vous avancez, des portes s'ouvrent juste devant vous. Si vous prenez le mauvais chemin, vous percuterez certainement une porte mal ouverte ou une grille de sécurité.

CATFISH est votre guide. Écoutez bien ce qu'il vous dit, sinon c'est la mort certaine.

Voici le vaisseau avec lequel vous naviguez.

C'est aussi un pilote et elle se nomme FALCO. Elle sera en difficulté et vous devrez tenter de la retrouver en suivant ses indications, mais finalement, son vaisseau sera détruit par une force inconnue qu'il faudra découvrir pour

Lorsqu'une flèche jaune apparaît en haut de votre cockpit, vous savez qu'il sera possible de changer de direction si vous le voulez. De temps en temps, CATFISH vous parle pour vous donner le

COMMENTAIRE

Un vulgaire shoot them up qui manque singulièrement d'intérêt. Le seul attrait réside dans les images digits composant le jeu. Sinon, le joueur se contente de bouger une cible selon son bon vouloir, aidé comme il se doit par un cibleur. Aucun effet spectaculaire, on avance et tire sur tout ce qui bouge, en tâchant de choisir la direction à prendre suivant les indications fournies par le copilote. Un bon conseil : apprenez le Harrap's «anglais-français» si vous souhaitez avancer dans la mission. Malgré tout, les conduits se suivent et se ressemblent. On se lasse, on s'ennuie, on s'endort. La bande-son essaye de tenir le pilote éveillé bon gré, mal gré. La musique est bien choisie mais le lieutenant qui ne fait qu'aboyer ses ordres finit par casser les oreilles du "rookie" (débutant) que vous incarnez. L'impression de vitesse est plutôt bien rendue. Quelques ralentissements, cependant, surtout lors des explosions de vaisseau, trop fréquentes, qui marquent la fin d'une dératisation abusive.

■ MEGA-CD ■

Sewer Shark

SON

Le copilote beugle de manière intempestive dans vos pauvres oreilles

GRAPHISME

Des digits réussies, surtout durant la longue phase d'intro

ANIMATION

Bonne impression de vitesse malgré certains ralentissements

MANIABILITÉ

Difficile de changer de direction lorsque l'ordre est donné

✦ SHOOT THEM UP ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- De bonnes digits
- Éclater des rats, cool !
- Banal shoot them up
- Ordres en British trop «speed»
- Microcosm is better

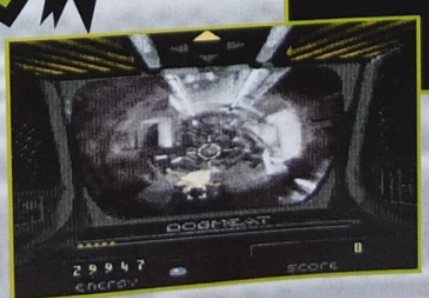
70%

Pour être au soleil, sur une plage, c'est bien entendu votre patron. Tous les mêmes !...

GHOST est votre chef d'équipe. Pilotez comme il le faut si vous ne voulez pas vous prendre des baffes !

Les égouts constituent un gigantesque labyrinthe. Les tuyaux montent ou descendent, tournent vers la droite ou la gauche, se rétrécissent et sont parfois très tortueux ! Votre vaisseau accélère ou ralentit de lui-même.

Equipé d'un petit laser, vous devez nettoyer les égouts en éliminant les rats, chauves-souris et autres scorpions. Mais ce n'est pas tout, d'autres monstres vous attendent ! Chaque bestiole détruite fait monter votre score. Visez juste car votre énergie baisse énormément à chaque tir.



the amazing Spid... VS TH...

Vingt-quatre heures et pas une minute de plus ! C'est le temps que vous avez pour retrouver les cinq clés qui vous permettront de désactiver la bombe. Sinon, New York risque de disparaître dans les flammes et les décombres. Pour y parvenir, vous devez stopper les neuf plus importants et dangereux gangsters actuellement en ville, dont le redoutable Kingpin ! Ces malfaiteurs ont décidé de se débarrasser de vous, en faisant croire à la police et à tous les habitants que vous êtes dangereux ! Vous vous en êtes aperçu en regardant la télévision. Maintenant, vous devez faire extrêmement attention dans tous vos déplacements... Soyez vigilant !

LA VILLE DE NEW-YORK

Les bus indiquent une entrée de métro. Lorsque vous nettoyez un lieu, une croix jaune apparaît. Les points verts indiquent un lieu un peu dangereux et les rouges, très dangereux ! En mode difficile, l'emplacement des vilains n'apparaît pas. C'est à vous de les découvrir, au hasard de vos déplacements. Regardez, il y a un flipper !?!?

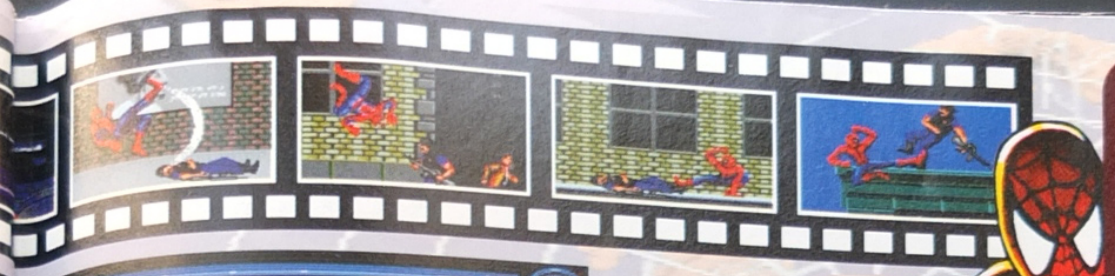
Les ronds avec un "W" à l'intérieur permettent de recharger votre stock de toiles d'araignée. Les ronds avec une croix à l'intérieur permettent de récupérer de l'énergie. Le jeu possède trois niveaux de difficulté, des Passwords et des Continues. En plus, vous aurez droit à de très belles séquences animées !

COMMENTAIRE

Yahooo, Spiderman vole, tisse sa toile, s'accroupit... Génial, il répond vraiment à la perfection. Côté musiques, que dire sinon que c'est super, vraiment du très bon Mega-CD : on ne se lasse pas d'écouter les musiques du jeu et les bruitages viennent agréablement les seconder. L'animation est sobre sans être mauvaise : pas d'innovation, mais pas de bugs non plus. Côté intérêt, on ne peut pas en dire autant à certains moments. Le jeu est assurément trop facile en mode normal et la plupart des stages se ressemblent. Mais bon, même si la majorité du jeu ressemble à un jeu d'action, certaines phases demandant un minimum de recherche en font un jeu de plates-formes correct. Dommage que l'intérêt ne soit pas constant mais sinon, le jeu plaira tout de même aux inconditionnels du genre.

1) Sélectionnez ce carré pour utiliser votre toile comme arme.
2) Cette option permet d'être invulnérable un certain temps.
3) Sélectionnez cette arme qui se lance comme une pierre.
4) Retournez à la carte pour choisir une autre destination.
5) Lorsque vous trouvez une clé, elle apparaît ici.

Trouvez la sortie pour retourner à la carte de la ville.



erMan
HE KINGPIN

LES ENNEMIS...

Outre la police ainsi que les habitants, vous aurez à en découdre avec des chiens, des rats, des chauves-souris, des enfants en skate, des voyous en moto et des bandits très bien armés...

Vous devez aussi entrer dans les wagons pour débusquer les ennemis. Utilisez votre toile pour immobiliser vos adversaires, puis cognez-les.

1) Barre d'énergie
2) Stock de toiles d'araignée
3) Arme sélectionnée
4) Temps déjà écoulé (vous n'avez que 24 heures !)

■ MEGA-CD ■

The Amazing SpiderMan VS THE KINGPIN

SON

Du rock ! Ça bouge, et les démos sont plein de digits vocales.

GRAPHISME

Les graphismes sont travaillés, et l'ensemble est visuellement sympa.

ANIMATION

Aucune mauvaise surprise mais on attendait un peu de fantaisie et plus d'originalité.

MANIABILITÉ

Rien à dire, on a le personnage bien en main.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 45
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Une musique démente
- \+ Spiderman peut grimper aux murs...
- \+ Graphismes et animation soignés
- \- Trop facile
- \- Un peu lassant parfois

84%

La nuit venait à peine de tomber et les étoiles illuminaient déjà le ciel de toute leur splendeur... Peter, maintenant père de famille, discutait avec ses deux enfants, Jack et Maggie. Une fois au lit, une chose extraordinaire et terrifiante se produisit. Le capitaine Hook arriva à bord du plus impressionnant et merveilleux bateau pirate, pour kidnapper les enfants et obliger ainsi Peter à retourner sur l'île de Nerverland. Malheureusement, Peter ne se souvenait pas d'avoir été Peter Pan, et c'est avec le plus grand mal que Tink, la fée magique, dut l'emmener de force... Peter réussira-t-il à voler de nouveau et parviendra-t-il à sauver ses enfants ? Leur destin est entre vos mains...

Après chaque niveau, la carte de l'île apparaît pour vous permettre de voir où vous êtes.

Niveau 2 - La Forêt des Grands Arbres

Prenez garde de ne pas secouer les nids d'abeilles et évitez les flèches à l'aide de votre épée. Lorsque vous perdez une vie, vous reprenez au début du niveau et vous perdez aussi votre épée magique.

Niveau 9 - Le Bateau Pirate

Parviendrez-vous à remporter le duel ?

COMMENTAIRE-MD

Hook sur la Megadrive est un jeu décevant. Les graphismes ne sont pas mauvais, mais en dessous des capacités véritables de la Megadrive. L'animation du personnage est déplorablement lente et rend le jeu injouable. Les musiques sont en revanche potables et même, à certains moments, sympathiques. La seule originalité de Hook réside dans le fait que le personnage que vous dirigez peut voler. Mais que dire de certaines imperfections, du genre Peter marche sous l'eau à la même vitesse qu'à l'air libre ? Rien, sinon que ce genre de bugs ajoute au discrédit du jeu. En conclusion, Hook

75%

Niveau 3 - Les Montagnes Rocheuses

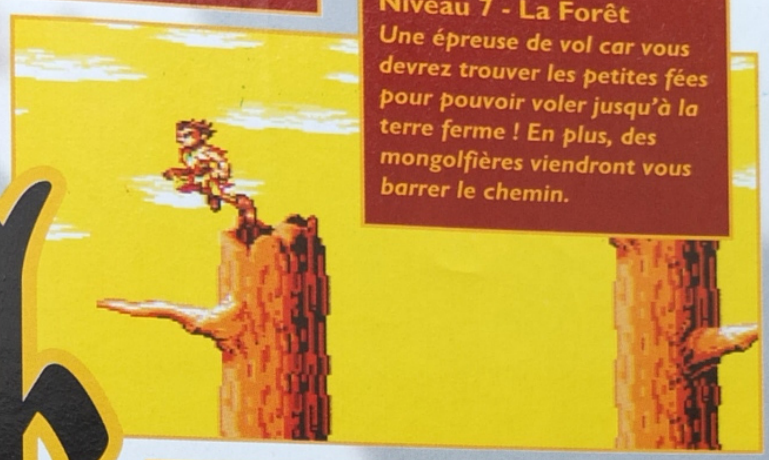
Attendez-vous à recevoir des barils sur la tête de la part des pirates !

Niveau 4 - Le Lagon

Des tigres magiques rugissent si fort que si vous rencontrez l'onde sonore, vous serez paralysé un court instant. Il faudra nager et éviter les bombes provenant des montgolfières. Cette région est dangereuse, mais remplie de vies supplémentaires !

Niveau 7 - La Forêt

Une épreuve de vol car vous devrez trouver les petites fées pour pouvoir voler jusqu'à la terre ferme ! En plus, des mongolfières viendront vous barrer le chemin.



Hook

Niveau 6 - Les Montagnes Enneigées

Là aussi, vous rencontrerez des tigres magiques mais également des faucons ! Le pirate avec le bouclier ne peut être éliminé qu'en le frappant dans le dos.

Niveau 8 - Le Sanctuaire des Squelettes

Une terrible épreuve vous y attend. En plus des araignées et des autres bestioles, vous devrez toujours rester proche d'un esprit de feu afin d'éclairer ces sombres cavernes. Sinon, ce sera le noir total pendant quelques temps ! Pour détruire le squelette principal, attendez qu'il vous lance sa tête puis passez dans son dos pour le

COMMENTAIRE-MCD

Un jeu de plates-formes bête et méchant qui manque singulièrement d'intérêt à cause d'une action rendue dix fois trop lente par un Peter Pan qui se traîne. Les graphismes sont loin d'être les meilleurs jamais vus sur Mega-CD, et l'on ne retiendra que les rares séquences filmées, issues du film, qui servent de transition entre les niveaux. Seul vrai point positif : le son, avec une composition proche du

■ MEGA-CD ■

Hook

SON

Une bande-son fabuleuse, très "Casse-noisette", tirée du film de Spielberg

GRAPHISME

Quand banalité rime avec platitude, manque de punch, voire pauvreté...

ANIMATION

Peter Pan est trop lent, ralentissant beaucoup trop l'action

MANIABILITÉ

Mouvements imprécis du fait de la lenteur de déplacement du héros en vol

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

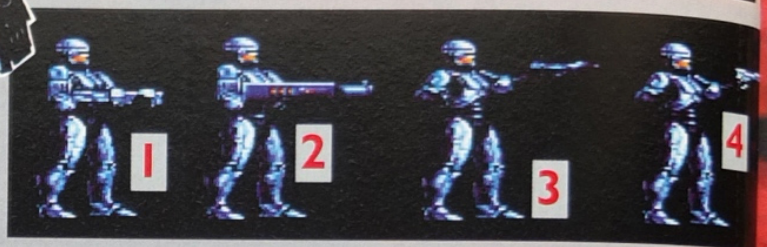
- Musiques enchanteresses
- Séquences filmées sympatoches
- Intérêt limité
- Graphismes sans aucun punch
- Pas de rythme dans l'action

79%

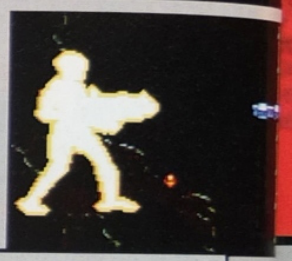
ROBO TERMI

Robocop contre Terminator ! D'après vous, qui sortira vainqueur de cette confrontation de choc ? D'un côté, vous avez une machine puissante, résistante, dépourvue de sentiments et de craintes. Il s'agit du Terminator. De l'autre côté, vous avez un être moitié homme, moitié machine, sensible à la douleur ainsi qu'à la peur. Il s'agit de vous, Robocop. Malgré votre handicap, vous possédez la plus belle chose au monde : une intelligence sans limites, qui devrait sans aucun doute vous mener à la victoire ! Par pitié, ne laissez pas le monde tomber entre les mains du Mal. Tous les enfants d'aujourd'hui, mais aussi ceux de demain, comptent sur vous. Ne les décevez pas !

Bravo, vous venez de récupérer l'arme du robot. Montez sur les bidons pour vous accrocher aux tuyaux et visez la tête. Vous combattez un robot à la fin de chaque niveau. Vous commencez le jeu avec cinq vies et trois Continues.



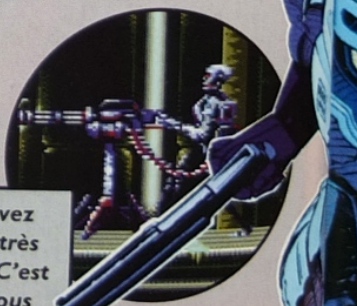
Dirigez les grenades sur le boss. Regardez bien aux fenêtres pour éviter les bâtons de dynamite, les cocktails molotov et les tirs.



Ce fusil-laser est foudroyant ! Vous pouvez monter et descendre les échelles et les chaînes, et avancer suspendu à un câble ou un tuyau.

COMMENTAIRE

Je ne sais pas si c'est à cause des fêtes de Noël qui arrivent à grands pas, mais une chose est sûre, les dividendes devraient être juteux en cette fin d'année chez Virgin ! Surtout que ce petit Robocop vs les Boîtes de Conserve est une petite merveille ! Entre ses graphismes proches de la perfection, ses musiques tonitruantes et son animation démoniaque, ce jeu m'a laissé pantois d'admiration ! Les nombreux niveaux retracent bien les décors lugubres de la BD et le droit de choisir entre diverses armes, allant du simple pistolet au fusil à lanceur de bananes, nous invite à penser que l'ennui est à jamais banni de cette cartouche. Votre personnage se manie super bien, et vos divers ennemis sont retranscrits depuis le film avec un tel réalisme, que devant l'ED 209, on se surprend à plaindre ce pauvre Alex Murphy !



Vous trouvez tout cela très sombre ? C'est normal, vous êtes dans les profondeurs de la ville...

OCOP vs NATOR

DES ARMES DÉVASTATRICES !

Vous possédez toujours un flingue que vous rangez soigneusement le long de votre jambe. Vous pouvez transporter deux autres armes et passer de l'une à l'autre très rapidement. Les munitions sont infinies mais si vous mourez, il ne vous restera plus que votre flingue. Vous trouvez ces armes un peu partout, dans les passages secrets et même sur les robots. Parfois, il faudra vite les ramasser au sol avant qu'elles ne disparaissent.

• 1) Fusil-laser • 2) Lance-grenades dirigeable • 3) Pistolet-laser • 4) Flingue • 5) Fusil à balles explosives • 6) Arme provenant d'un robot • 7) Arme à balles chercheuses • 8) Lance-flammes

Vous pouvez avancer et revenir en arrière aussi loin que vous voulez dans le niveau. Vous pouvez tirer dans toutes les directions et dans n'importe laquelle des positions (en plein saut, à genou,...).

Utilisez l'arme adéquate contre chaque robot, sinon vous risquez de prendre racine et de finir six pieds sous terre.

Vos ennemis explosent et il n'en reste qu'une mare de sang ! Ne vous inquiétez pas, ce sont des méchants.

MEGADRIVE

ROBOCOP vs TERMINATOR

SON

Les musiques et bruitages réveilleraient presque un mort !

GRAPHISME

Y'a pas à discuter, c'est super beau

ANIMATION

Les attitudes des divers personnages sont criantes de vérité vraie

MANIABILITÉ

C'est le tout petit point faible du jeu

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

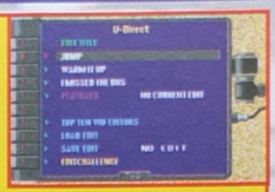
- \+ Des superbes graphismes
- \+ Des superbes animations
- \+ Des superbes giclées de sang
- \+ Des superbes passages secrets
- \- Des superbes ennemis prises de tête !

92%

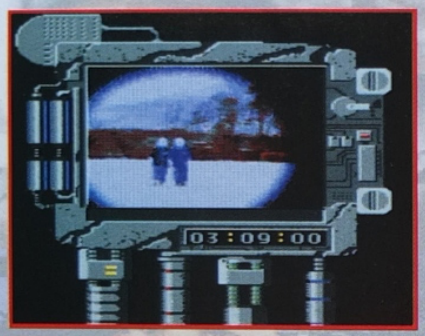
KRIS KROSS

Il fallait s'y attendre ! Après INXS, voici la possibilité de créer ses propres vidéo-clips avec Kris Kross... Éclatez-vous avec les effets spéciaux, les filtres de couleurs et toutes les autres options. YOOOH !... Soyez à la hauteur de votre imagination !

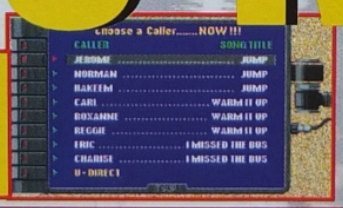
Sur les écrans A, B et C, des images défilent. Appuyez sur les touches correspondantes pour choisir celles qui feront partie de votre clip. Elles apparaissent sur l'écran du haut. À gauche, vous disposez de 16 effets spéciaux et à droite, vous voyez ceux déjà en action sur l'image. La plupart des effets ont deux actions suivant que vous placiez le rectangle vers la droite ou la gauche !



Dans le mode "U-direct", vous pouvez revoir le dernier clip que vous avez réalisé, le sauvegarder dans votre Mega-CD, ou le relire et éditer les clips des trois chansons grâce à une fonction d'avance et de recul.



Cet animateur, c'est vous ! Un film se déroule devant vos yeux et vous fait découvrir le scénario : des auditeurs appellent et vous demandent de réaliser un clip sur leur chanson préférée.



Huit personnes ont demandé que vous fassiez un clip. Au total, il y a trois chansons. Faites votre choix et essayez de répondre le mieux possible à leur demande, en suivant leurs souhaits.

COMMENTAIRE

Troisième "Make My Video" testé dans Mega Force, et franchement, ça commence à me taper un peu sur le système. C'est marrant, c'est joli, les Kris Kross gazouillent comme des pros avec leurs jeans mis à l'envers, on s'éclate pendant trois hits - pourquoi pas plus, au fait ? - à monter des clips pour photosensibles, mais la goutte va bientôt faire déborder le vase. À quand Metallica, Guns & Roses, Jean-Michel Jarre, Dorothée et Hélène ? Allez au suivant...

■ MEGA – CD ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

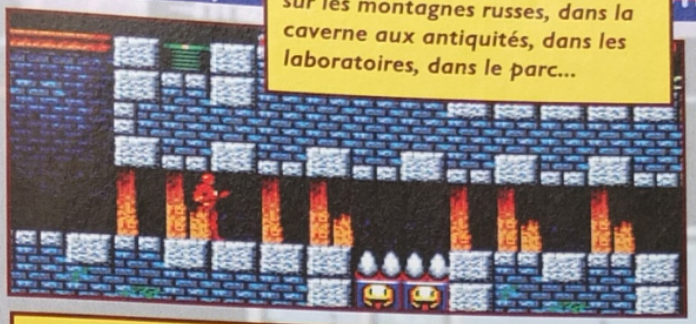
✦ MAKE MY VIDEO ✦

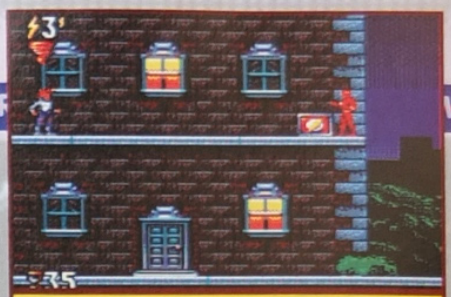
ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
NOMBRE DE CLIPS : 3
NOMBRE DE ZAPPEURS : 1
TYPES DE JEU : 2
NOMBRE D'EFFETS VISUELS : 17
SAUVEGARDE : OUI

68%

Votre vieil ennemi Trickster a pris le contrôle de Central City ! Il en est désormais le Maire et il est décidé à se débarrasser de vous, avec l'aide de tous les voyous. Pour sauver la ville, capturez-le à l'aide des renseignements fournis par votre amie Tina. Que la vitesse soit avec vous...

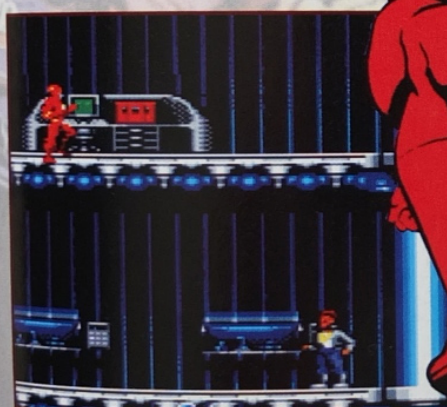
SIX MISSIONS DANGEREUSES !
Dans les rues de Central City avec des gangsters à votre poursuite, sur les montagnes russes, dans la caverne aux antiquités, dans les laboratoires, dans le parc...





LES OPTIONS CACHÉES...
Brisez les blocs pour les trouver mais attention aux mauvaises surprises. Voici toute les options :
- Pizza pour remonter votre vitalité
- Points spéciaux de bonus
- Temps supplémentaire
- Sauvegarde de votre position
- Attaque tourbillon
- Invincibilité temporaire
- Continue supplémentaire
- Vie supplémentaire

LES OPTIONS VISIBLES...
- Flash pour gagner des points
- Distributeur d'énergie
- Interrupteur pour ouvrir la sortie du niveau



Vous pouvez sauter, vous baisser, devenir un tourbillon et faire des attaques vibrantes.

THE FLASH

COMMENTAIRE

Les fans de la BD retrouveront ici leur héros, dans six stages où il devra combattre son ennemi de toujours, Trickster. Malgré un nombre de mouvements assez important, Flash répond au doigt et à l'œil. Accompagnée d'une musique excellente, l'action est pimpante et frétillante. De plus, graphiquement, The Flash ressemble à la BD. Que demander de plus ?! Allez, un challenge un peu plus difficile, et nous aurions été tout à fait satisfaits !

MASTER SYSTEM

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITE

PLATES-FORMES

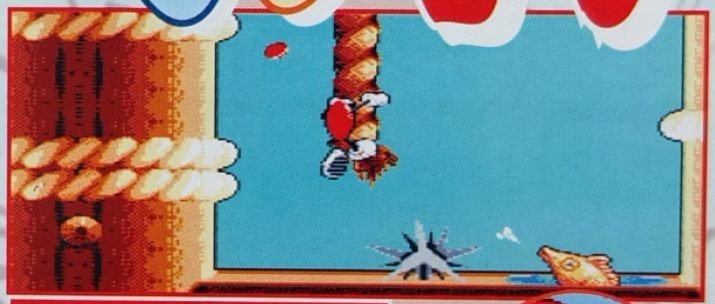
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

85%

COOL SPOT

Quel objet aimeriez-vous être ? Une boîte à chaussures, un stylo ou peut-être une capsule de bouteille ? Imaginez cette capsule, courageuse et obstinée, décidée à libérer ses amis, enfermés dans de toutes petites cages... Avant de les secourir, vous devrez ramasser un certain nombre de pastilles rouges et découvrir l'emplacement de la prison. Pour compliquer un peu la chose, vous devez opérer en temps limité ! Trois niveaux de difficulté sont offerts. Vous pouvez regarder en haut, en bas (l'écran scrolle), marcher, courir, sauter, faire des sauts périlleux et lancer des projectiles (infinis) aux ennemis. Ne craignez pas de vous perdre, car votre chemin sera balisé à l'aide d'une main vous indiquant la direction à prendre.

Évitez les clous, les barbelés, les pièges à souris ainsi que les morceaux de fromage qu'elles vous lancent.



Escaladez les cordes, évitez les poissons, guêpes, crabes et autres bestioles !

En passant sur le drapeau, vous pourrez reprendre à cet endroit si vous perdez. La main avec le chronomètre vous redonne du temps pour finir le niveau.

Version identique sur Game Gear

COMMENTAIRE

Les versions passent, et se ressemblent toutes ! Et c'est tant mieux, car le jeu conserve son punch et sa saveur originelle, ceux que nous avons connus sur Megadrive ! Le personnage est toujours aussi maniable, et l'ambiance reste "fun" à souhait. Tous les niveaux sont présents et chaque Spot est à sa place, de quoi ravir les plus pointilleux ! Un best-seller qui ne prend pas une ride et qui mérite d'alimenter de fort jolie manière votre précieuse console !

■ MASTER SYSTEM ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 4Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

88%

Les bouboules du big-bang à éviter

L'homme de fer vient à peine de passer l'arme à gauche qu'il est remplacé par Bioman, hein ? Terminator, deux !? ou Robocop 3 ? Rayez les mentions inutiles. Quoiqu'il en soit, la mention qui nous intéresse aujourd'hui correspond à la troisième, à savoir Robocop 3, ou la séquelle de la séquelle.

REGLEMENT DE COMPTES À O.C.P. DÉTROIT

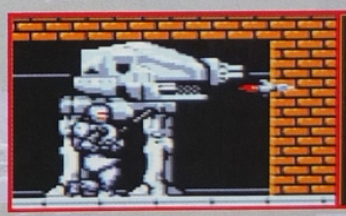
Des vilains pas beaux sèment à nouveau la terreur dans la ville de Détroit, "home, sweet home" du justicier en armure, j'ai cité Robocop. Les bougres ne savent décidément pas à qui ils ont affaire. Lance-roquettes ou magnums 44 améliorés, rien n'effraie notre justicier en plastacier. Ce dernier avance, coûte que coûte, revolver à 100 coups au poing, dans les bidonvilles malfamés de cette city en pleine décadence.

DES R2D2 THERMONUCLÉAIRES PLEIN LA FIGURE

Outre les détritus humains à exterminer, Robocop devra faire face à des ED-209 (le prototype du premier film ressemblant à un poulet biométal), et des Z6PO beaucoup moins gentils que dans Star Wars. En espérant qu'un jour, le calme remplacera le chaos. Faites l'amour, pas la guerre (dixit Robocop).

ROBOCOP III

Les Hells Angels débarquent. Gare aux traces de pneu sur votre armure lubrifiée !


Quand je vous disais que les Z6PO de Détroit, en l'an 1998, sont agressifs...

Version identique sur Master System

COMMENTAIRE

Un scrolling horizontal pour un Robocop au pas pesant (forcément, 200 kilos dans les méninges), qui se déplace comme s'il avait un balai où je pense. Des ennemis peu variés, dans des décors qui le sont encore moins. Un intérêt limité, qui se résume à buter tout ce qui bouge. Mais surtout, une difficulté très mal dosée. Le jeu est difficile dès le début, souvent à cause d'une mauvaise collision des sprites. Vous l'aurez compris, je n'ai

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : 2

65%

L'ABONNEMENT BASTON !

STREET FIGHTER II'
sur MEGADRIVE

+

1 ABONNEMENT DE 6 MOIS À

MEGA FORCE

575 F
PORT COMPRIS
AU LIEU DE 755F*

En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez **EN PLUS** Street Fighter II' sur MEGADRIVE. Ne vous battez pas et faites vos comptes !

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

Bulletin d'abonnement , à découper ou recopier, à renvoyer à : MEGA FORCE ABONNEMENTS, 103 Boulevard Mac Donald. 75019. PARIS.

OUI ! Je choisis l'abonnement de 6 mois accompagné du jeu Street Fighter II' sur Megadrive au prix de 575 F (port compris) :

❒ Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois .

❒ Je me réabonne à MEGA FORCE pour 6 mois (je joins mon étiquette d'expédition ou mon numéro d'abonné).

❒ Je choisis l'abonnement simple **d'un an** à MEGA FORCE (11 numéros) au prix de 285 F sans le jeu (Europe : 400 F, Reste du monde par avion : 550 F).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition du jeu :18 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de six mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine.

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

Nos abonnés qui sont encore en cours de service peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

(*) Prix public du jeu sur MD (= 550 F) + Frais d'expédition (= 25F) + 6 nos de MEGA FORCE (= 180 F) = 755 F

★ MEGADRIVE ★

Dans la première partie de ce dossier publiée le mois dernier, nous vous avions montré les deux premiers niveaux, et dans cette suite que nous vous proposons aujourd'hui, vous pourrez découvrir les stages trois et quatre ainsi que l'ignoble Boss Gooey. Amis "purificateurs"(je mets ce mot entre guillemets car vous comprendrez qu'avec l'ex-Yougolavie, il y a des mots un peu trop "connotés", comme on dit), vous n'allez pas chômer dans cette seconde partie. Entre les flammes de l'enfer et le blizzard du Pôle Nord, vous n'aurez de repos que la console éteinte ! Voilà, en espérant que vous réussirez dans votre mission punitive, je vous souhaite bonne chance !... Au fait, pour ceux qui auraient loupé la première partie, nous redonnons les différents "cheat mode" vous facilitant la vie !

McDonald's™ GLOBAL GLADIATORS

DES CODES, DES CODES !

SÉLECTION DU STAGE
Faites pause pendant le jeu, et avec votre manette, appuyez sur les boutons : B, C, B, A, B, B, C, B, A, B.

VIES SUPPLÉMENTAIRES
Faites pause pendant le jeu, et avec votre manette, appuyez sur les boutons : A trois fois, B trois fois, C quatre fois, puis B, puis A, pour une vie en plus.

VIES INFINIES
Quand le logo Virgin apparaît, appuyez sur les boutons : A, B, C

EXPLICATION DES SYMBOLES DANS LES PLANS

LES ARCHES "M" : il faudra que vous en collectiez une trentaine pour passer chaque niveau. Si vous en ramassez soixante-dix ou plus, vous aurez le droit d'aller vous faire le stage bonus.

CŒURS : ils vous permettent de refaire le plein d'énergie.

CUBES BLANCS : ce sont les plates-formes invisibles, qui sont souvent placées près d'endroits riches en objets ; nous vous les indiquons toutes sous cette forme de carré de sucre, mais dans le jeu, elles resteront invisibles, sauf certaines qui peuvent clignoter légèrement.

1-UP : il vous donne -comme son nom l'indique- une vie supplémentaire, mais avec le tips que je vous ai donné, seront-ils essentiels ? Oui, pour les puristes, les vrais !

S : ce sont des points de sauvegarde, qui vous permettent de recommencer à cet endroit si votre personnage vient à mourir.

LE RÉVEIL : il vous redonne une minute pour terminer le niveau.

Global Gladiators™, The Golden Arches™, Ronald McDonald™et Mick & Mack™ sont des marques déposées par McDonalds Corporation, © 1992

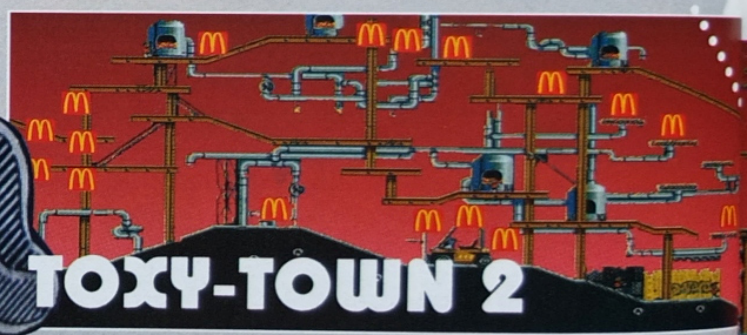
Voici un cœur qui pourra vous être utile pour le reste du niveau.

NIVEAU 3

TOXY-TOWN 1

Pour atteindre le cœur, vous devrez sauter sur plusieurs plates-formes qui tournent de droite à gauche, et qui, si vous n'y prenez garde, vous projetteront à même le sol.

TOXY-TOWN 2



Passez à travers ce mur, car vous pourrez absorber un cœur bien utile pour le reste du niveau.

Après avoir pris le cœur, si vous grimpez sur l'angle du mur et continuez tout droit, vous découvrirez une salle bonus, contenant une vie et quelques autres items !

Prenez garde, le long de ces fourneaux traînent souvent des boules de feu.

Pour passer de l'autre côté du mur, vous devrez emprunter un cube invisible.

Prenez garde en passant sous ces torchères, vous risqueriez de finir rôtis.

Juste au-dessus de notre cher Ronald, vous trouverez un nombre conséquent d'arches ainsi qu'un réveil pour pouvoir continuer encore plus en profondeur le niveau.

Ô joie incommensurable, un plot de sauvegarde !

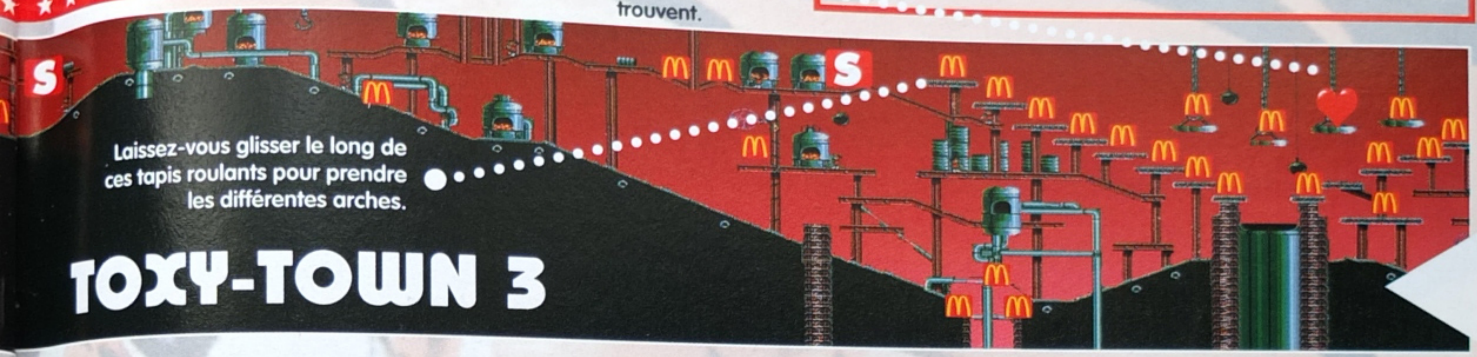
Pour aller prendre les huit arches à gauche, vous devrez vous aider du chariot élévateur.

FIRE THING
JACK HAMMER
SMOKE
Grâce à ces différents barils posés sur le sol, vous pourrez atteindre des sections du jeu qui, normalement, vous seraient interdites.
NIVEAU 4
ARTIC WORLD 1
Si vous passez sous cette butte de glace, vous pourrez prendre plusieurs arches non visibles.
Encore quelques arches et la sortie n'est pas loin...
Un autre panneau de sauvegarde, qui s'impose en cette fin de stage.
McDonald's™
GLOBAL

LES HABITANTS DE TOXI-TOWN

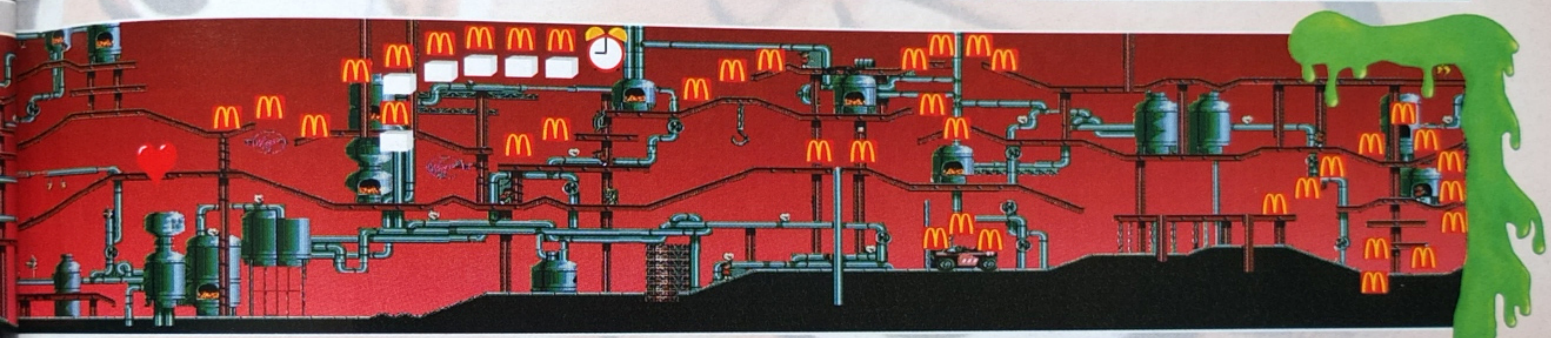
Flame creatures : ce sont des boules de feu, qui circulent dans tout le niveau et foncent sur vous dès qu'elles vous aperçoivent !
"Jack Hammer" : il vous prendra tout simplement pour un clou à enfoncer !
Smog : ce sont des nuages de gaz empoisonné, qui rôdent tout autour des installations métallurgiques.
Springs : ce sont des ressorts, qui vont tout simplement de haut en bas des poutres qui longent le niveau. Ne pas se faire prendre dedans !
Dustbins : ce sont de dangereuses poubelles qui vous lancent à la tête un terrifiant tas d'immondices.
Tyres : des pneus, de vulgaires pneus qui n'hésiteront pas à vous montrer la texture de leur caoutchouc si vous restez sur leur chemin !

Vous pourrez sauter sur ces chaînes suspendues pour ramasser tous les objets qui s'y trouvent.



Laissez-vous glisser le long de ces tapis roulants pour prendre les différentes arches.

TOXY-TOWN 3



Sautez depuis le bord de la plate-forme de droite, pour pouvoir attraper toutes les arches.

En empruntant les plates-formes invisibles, vous pourrez collecter au bout une magnifique vie.

Prenez garde à cet ours qui fait la sieste, son réveil est des plus brutaux.

Ne tombez surtout pas sur ces pics, vous perdriez une vie instantanément !

ARTIC WORLD 2

Si vous faites un grand saut, toutes ces arches sont à vous !

Prenez votre temps pour traverser ces différentes plates-formes de glace, elles sont extrêmement glissantes.

ARTIC WORLD 3

C'est encore une multitude d'arches qui vous tendent les bras dans ce cul-de-sac !

LES HABITANTS DU MONDE ARCTIQUE

BAT : de terrifiantes chauves-souris de glace !
DERVISH : une race bien étrange de cyclone, qui se promène de droite à gauche de l'écran et vous happe au moindre faux pas.
ICY BIRD : c'est une vraie colonie de ces volatiles qui vivent dans ces grottes glacées. Ils volètent de part en part et leur contact peut vous être mortel.
POLAR BEARS : de grands ours blancs ont élu colonie dans cet endroit désertique ; méfiez-vous d'eux comme de la peste !
YETIS : ceux-ci ont une fâcheuse tendance à vous prendre comme cible pour leurs tirs de boules de neige.

Ne traînez pas sur ce pont de glace, il tombera en glaçons presque aussitôt après votre contact.

Tout au fond de cette impasse, plusieurs arches attendent d'être collectées.

GOOEY GARDIEN

Ce sont deux frères de glace qui sont la cause de tous vos problèmes. Faites-leur donc ravaler toutes leurs pollutions à grands coups de slime ! Pour commencer, placez-vous sur la plate-forme de droite. Tirez dans la bouche du premier GOOEY quand il fait apparaître ses chauves-souris, puis tirez-lui dans les yeux ! Un trentaine de coups lui seront fatals. Recommencez l'opération sur son frère jumeau et le monde sera à jamais débarrassé des deux frères GOOEY !

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU,
aidé de NOBUKO la belle et de ROBBY l'homme bruit

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 37

Achète Game Genie : 250F et aussi Super Monaco GP 1 pas plus de 90F, merci d'avance. Tél. à Frédéric au 47 48 09 36.

Département 45

Ach. GG + adapt. secteur + jx (dont Olympic Gold) + loupe ou sac, pas plus de : 800F. Tél. ap. 18H à Stéphane au 38 31 28 28.

Département 71

Ach. sur GG Mickey Mouse 2, Batman Returns, Global Gladiators : 150F maxi. l'un et 12 piles rechargeables + chargeur, prix à discuter. Tél. à Caroline au 85 89 09 47 ou 55 64 56 85.

BELGIQUE

Achète jeux pour GG et Lynx entre : 50F et 100F. Téléphoner à Eric DAY au 065 31 97 40.

CONTACT

Département 69

Echange jeux GG Chuck Rock, Simpson's, Super Monaco, Space Harrier, Streets of Rage, Ax Battler, Aerial Assault ou vends : 150F pièce. Téléphoner après 14H au 78 31 00 93.

Département 71

Echange Streets of Rage avec boîte et notice contre Mortal Kombat ou Global Gladiators mais de préférence Mortal K. Demander David après 17H30 au 85 84 23 92.

VENTE

Département 13

Vends GG ou échange contre MD 6 jeux + Master Gear en bon état, prix : 900F. Téléphoner à Francis au 91 91 37 72.

Département 22

Vds GG + 11 super jx + MS/GG + Super Wide Gear + sacoche + adapt. secteur, le tout en TBE, valeur : 4000F, vendu : 2000F. Tél. à Nicolas le week-end au 96 39 51 41, urgent.

Département 31

Vends jeux GG Super Monaco GP 2 : 175F et Marble Madness : 150F. Contacter Olivier au 61 53 77 30.

Département 42

Vends GG + adapt. secteur + 11 jeux (Sonic, Monaco GP1 et 2, Donald Duck... TBE (urgent), prix : 1700F et vends jeux GG : 150F l'un. Téléphoner à Sébastien au 77 35 72 69.

Département 44

Vends GG + Columns + AD secteur + M. Gear + Populous sur SMS, prix : 680F. Téléphoner au 40 20 57 33.

Département 59

Vends GG + adapt. secteur + loupe + adaptateur MS/GG : 600F ou vends 12 jeux GG (Jurassic Park, Wolfchild, Super Kick Off, Donald Duck...) entre : 150F et 200F. Vends jeu MS Enduro Racer : 125F. Téléphoner à Virgile au 20 59 25 27.

Vds Sonic 2 GG : 150F ou éch. contre ce jeu contre Wonderboy, The Dragon's Trap. Tél. à Michaël ap. 19H au 27 74 10 30.

Département 63

Vds GG + 2 jx Sonic + Chuck Rock + loupe + Masteur Gear + sac de transport + adapt. sect., le tout : 1200F. Tél. au 73 39 84 95.

Département 67

Vends GG + 15 jeux (Chakan, Shinobi 2, Allien 3, Chuck Rock) + loupe + adapt. Master Gear + jx Master (R-Type, Psycho Fox). Téléphoner à Franck BLOT après 18H au 88 22 33 47.

Département 68

Vds jx GG SMGP 2 avec boîte, sans notice + Streets of Rage 2 avec boîte et notice : 250F les 2 ou 150F pce. Ecrire à Marc HEINIS, 11 Rue St Leger, 68510 KOETZINGUE ou tél. : 89 81 66 58.

Département 75

Vds GG (ss garantie juillet 93) + Columns + G. Loc + adapt. sect. : 600F. Tél. : 43 27 77 46 ou laisser message sur répondeur.

Département 83

Vends GG + 5 jeux (Sonic I et II, Mac Donald, Mickey Mouse, Wimbledon) + adaptateur secteur et Bag Gear, valeur réelle : 2100F, cédé : 1300F. Téléphoner à Fabrice au 94 25 80 58.

Département 91

Vends GG + 6 jeux (Sonic 1 et 2, Mickey 2, St. of Rage, Super Monaco 2, Columns) + loupe + adaptateur secteur, sac banane, superbe état (93) prix : 1850F. Tél. à Roméo au 60 89 43 41.

Vds GG + 5 jx (Sonic 2, Donald Duck, Columns, Putt and Putter, Basketball amerikain) + 1 adapt. sect. : 1100F. Tél. : 60 80 11 12.

Département 93

Vends GG neuve gagnée concours avec adapt. + 2 jeux Columns, G.Loc, prix : 600F à débattre. Tél. au 48 46 04 99.

Vds 4 jx sur GG Out Run, Shinobi, Joe Montana Football, Fantasy Zone avec boîte et notice : 550F. Tél. à Roland MERGOIL ap. 18H au 48 31 25 31 ou écrire au 22 Rue de l'Amicale, 93000 BOBIGNY.

Département 95

Vds GG + 16 jeux (surtout hit) + adaptateur secteur et MS/GG, prix : 1500F à débattre. Ecrire à Thomas MONDON, 28 Allée des Courtes Rayes, 95610 ERAGNY S/OISE, tél. : 34 48 83 25.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 49

Ech. Sagaia, Mickey, Shadow Dancer ou Sonic contre Golvellius, Ultima IV ou Phantasy Star. Tél. à Matthieu ap. 19H au 41 42 01 16.

Département 78

Ech. MS II + 5 jx (Shinobi, Asterix, M. Madness, Strider, Donald) + 1 man. contre MD + 1 jeu + 2 man. ou à 500F la MS. Tél. : 30 74 77 62.

Département 83

Ech. MS, 2 man., le pistolet et 6 jx (Operation Wolf, Sega Chess, Golden Axe, Bubble Bobble, S.Tennis, Marksman Shooting/Trap Shooting Safari Hunt) contre MD, 2 man. et 3 ou 4 jx de préf. des jx de rôles ou les vds sur MS de : 50F à 100F pce, console et man. : 300F à 400F, le pistolet : 70F. Ecrire à ALIX ARNAUD, Campagne de Paris Saillons, 83470 ST MAXIMIN, Tél. : 94 72 10 15.

Département 92

Ech. jx MS contre jeux MD ou autre console ou les vends : 75F pièce. Contacter Nicolas VEINSIBER au 46 02 32 51, urgent !

VENTE

Département 01

Vends MS avec 2 manettes + 6 jeux (The Ninja, Asterix, Astec Adventure, Black Out Run, Rastan, Double Dragon) prix : 150F. Téléphoner entre 18H et 20H au 74 35 98 14.

Département 11

Vends MS + 2 man. + 4 jeux The Ninja : 50F, Transbot : 50F, Ghousl'n Ghosts : 250F, Man Arcade : 100F, Wonderboy 2 : 250F, le tout : 800F. Contacter Cédric ap. 19H au 68 79 70 37.

Département 13

Vds Asterix et Cyber Shinobi. Contacter Steve au 91 47 30 98.

Vends sur MS Alex Kidd 4 : 150F, Vigilante : 150F, Bankpanic : 80F, Hang on : 50F, Double Dragon : 120F et nbrx jx. Tél. à Mikaël au 91 09 93 00, urgent !

Département 24

Vends sur MS un super jeu d'arcade Shinobi : 200F, n'a servi qu'une seule fois, état neuf. Tél. à Manu au 53 27 31 51.

Département 26

Vds MS + 7 jx (Sonic 2, Secret Command...) : 1000F + nbrx n° Mega Force. Ecrire à Jérémy BARQUET, 21 Allée Douanier Rousseau, 26200 MONTELIMAR, région alentours uniquement.

Département 30

Vends MS + 1 manette + 1 super manette + 1 jeu inclus : 300F, jeux Sonic 2 : 150F, Tom et Jerry : 100F, l'ensemble MS + jeux : 490F. Contacter après 19H au 90 93 97 48.

Département 32

Vds MS I + 2 man. + pistolet + 16 jx dont Sonic 1 et 2, Str. of Rage, World Cup 93... valeur : 1890F. Tél. à Fabien ap. 18H : 62 05 36 81.

Département 34

Vends MS + Control Stick + Light Phaser + Hang on + Operation Wolf + Labyrinte : 500F. Vends jeux MS (Asterix, Sonic 2...) prix à débattre. Téléphoner au 67 96 86 03.

Département 38

Vends SMS + 2 man. le tout : 250F, vends jeux séparés : 110F, Ciber Shinobi... Téléphoner après 20H au 74 84 94 64.

Département 41

Vends MS II + Sonic 2 TBE + 1 man. : 350F. Tél. au 54 79 43 18.

Département 42

Vends MS + 1 manette + 15 jeux (Out Run, Rocky, Kung-Fu Kid, Y's, Retour vers le Futur II, Chuck Rock...) vendu : 3800F. Appeler Benjamin après 18H toute la semaine au 77 27 38 61.

Département 43

Vds sur MS Danan, Rampage, Choplifter, Indiana Jones, Alien 3, Prince of Persia : 100F pce. Tél. à Harold le soir au 71 59 08 47.

Département 44

Vds MS II TBE + 2 man. + 13 jeux (Asterix, Quick Off, Strider, Moonwalker, Aerial Assaut, Prince of Persia, Wonderboy I, II, acheté : 4000F, vendu : 2200F à débattre. Tél. au 40 59 50 87.

Département 48

Vends MS II + 5 jeux + pistolet : 590F le tout. Ecrire à CARRIERE Sébastien, HLM Montplaisir, 48100 MARVEJOLS, Tél. : 66 32 04 85.

Département 49

Vds un pistolet + Operation Wolf + Shinobi + Secret Command + Rastan + Battle Out Run, total : 600F. Tél. au 41 55 08 51.

Département 56

Vends jeux MS 2 : 150F à 200F, Asterix, Tazmania, Sonic 1 et 2, Mickey 1 et 2 puis Rescue Mission avec pistolet : 200F... contacter Olivier au 97 75 15 02.

Département 59

Vends jeux sur MS Kung Fu Kid, Alex Kidd, High Tech World, Alex Kid in Shinobi World. Tél. le soir à Anthony : 28 25 15 70.

Vends jeux MS Rambo 3 + pistolet : 150F, Pro Wrestling : 100F, World Soccer : 100F. Contactez-moi au 28 62 63 15.

Département 60

Vds MS + 11 jx + 1 pistolet + 2 man. : 1090F. Tél. : 44 76 33 00.

Département 62

Vends MS + 1 manette + Zillion 2 + Indiana Jones + Calif. Games + Out Run + Golvellius + Super Tennis + Sonic, le tout : 625F. Tél. au 21 83 59 21 région BOULOGNE/MER uniquement.

Département 63

Vends MS I + pistolet : 500F, jeux Tennis Ace, Asterix, Sonic I, Sonic II, S. Monaco GP, Rambo III : 200F, Double Dragon, Shinobi : 175F, World Cup Italia 90, Thunder Blade : 150F, Super Tennis : 100F. Téléphoner après 18H au 73 24 78 77.

Département 66

Vds MS + 4 jeux Alex Kidd, Sonic, Asterix, Champion of Europe + 2 manettes : 895F. Tél. à Guillem SERRAT au 68 64 65 90.

Département 67

Vends MS 2 + 1 manette + 5 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Sonic II, Enduro Racer, World Grand Prix, Operation Wolf), MS : 900F. Téléphoner à Arnaud entre 19H et 22H au 88 80 57 55.

Département 68

Vds MS + 10 jx R-Type, Spiderman, Sonic, The Ninja, Terminator, Tennis Ace, Laser Gost, Ghouls'n Ghost, Shinobi, Double Dragon. Tél. : 89 79 91 39.

Vends 6 jx MS + pistolet + control pad, le tout : 600F en plus gratuit console MS II. Téléphoner au 89 69 07 77.

Département 69

Vends World Cup Italia 90, Super Monaco GP, Slapshot, Sonic 2, Asterix, Batman Returns, Double Hank, Tennis Ace, Heavy Weight Champ. Ecrire à Lionel CINATO, 5 Chemin de Lagroa, 69720 ST BONNET DE MURE.

Département 75

Vds MS 2 + 2 pad + 1 Control Stick + 1 joystick + 8 jeux (Sonic 2, Fire and Forget 2, Moonwalker...) urgent ! prix : 1900F, cédé : 1300F. Tél. à Stéphane après 20H au 42 09 03 90.

Département 78

Vds MS 2 + Asterix + Pro American Football + St. of Rage + Tazmania + Golfmania + World Soccer + Shinobi pour : 800F ou vds les jx de : 50F à 200F. Tél. : 34 93 92 03.

Département 91

Vds MS II + 1 man. + Alex Kidd inclus + jx Shinobi, Double Dragon, Thunder Blade, After Burner + Rapide Fire, le tout : 550F environ. Tél. à partir de 17H45 au 69 41 04 86.

Département 92

Vds sur MS, les jx suivants Zillion II, Golden Axe, Stider, Power Strike, Shinobi, Kung Fu Kid (100F l'unité). Ecrire à Romain PASSEVANT, 182 Avenue du Bois de Verrieres, 92160 ANTONY.

Département 93

Vends MS 2 avec Alex Kid + 2 man. + jeux Asterix, Alex Kid in Shinobi World, Wonderboy, Sub Attack, RC Grand Prix, prix : 1000F. Tél. au 43 88 32 29.

Département 94

Vends MS 2 + Ninja Kid + Ghostbuster pour : 350F + 1 manette. Tél. à RICHER David au 46 82 53 54.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686+ (24 H/24 - 7 J/7)

OUVERTURE 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

INDIANA JONES	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
SHINOBI	99 F	SPIDERMAN	159 F
JOE MONTANA FOOTBALL	99 F	SHINOBI 2	175 F
OUT RUN	139 F	CHUCK ROCK	189 F
WONDERBOY	139 F	LEMMINGS	189 F
SONIC	149 F	PRINCE OF PERSIA	189 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	189 F
DONALD DUCK	159 F	SUPER MONACO GP 2	189 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

ALTERED BEAST	59 F	LORD OF THE SWORD	99 F
AZTEC ADVENTURE	59 F	MARKSMAN SHOOTING	99 F
SHINOBI	59 F	QUARTET	99 F
THE NINJA	59 F	RAMPAGE	99 F
TRANSBOT	59 F	RASTAN SAGA	99 F
BLACK BELT	79 F	RESCUE MISSION	99 F
CYBER SHINOBI	79 F	SECRET COMMAND	99 F
DRAGON CRYSTAL	79 F	SHOOTING GALERY	99 F
GHOST HOUSE	79 F	SPACE HARRIER	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	SPEEL CASTER	99 F
GOLDEN AXE	79 F	TENNIS ACE	99 F
KUNG FU KID	79 F	THUNDER BLADE	99 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	VIGILANTE	99 F
MOONWALKER	79 F	WORLD CUP ITALIA 90	99 F
STRIDER	79 F	BACK TO THE FUTUR II	139 F
SUMMER GAMES	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
TEDDY BOY	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
TIME SOLDIER	79 F	MICKEY 1	139 F
KICK OFF	89 F	ROCKY	139 F
SMASH TV	89 F	SONIC	139 F
TERMINATOR	89 F	WONDER BOY 2	139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	Y'S	139 F
CHOPLIFTER	99 F	ALEX KID WORLD	159 F
DANAN JUNGLE FIGHTER	99 F	WONDER BOY 3	159 F
GALAXY FORCE	99 F	LEMMINGS	179 F
HEROE OF THE LANCE	99 F	SIMPSONS	179 F
JOE MONTANA	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
KENSEIDEN	99 F	SONIC 2	199 F
LINE OF FIRE	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (Version française) :

ASTERIX II	299 F	JURASSIC PARK	299 F
CALIFORNIA GAMES II	299 F	SONIC CHAOS	299 F
COOL SPOT	299 F	STAR WARS	299 F
FORMULA 1	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE Française (Occasion garantie 3 mois) + SONIC			499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + SONIC			695 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER II*			1190 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 + ALADDIN			990 F
MANETTE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAP.	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	SUPER MONACO GP	249 F
SONIC	79 F	SUPER REAL BASKET BALL	249 F
STREET OF RAGE	99 F	THUNDER FORCE IV	249 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	ASTERIX	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	CENTURION	275 F
CORPORATION	139 F	COOL SPOT	275 F
JOHN MADDEN 92	139 F	DESERT STRIKE	275 F
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139 F	DRAGON'S FURY	275 F
MOONWALKER	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
QUACKSHOT	139 F	FATAL FURY	275 F
F 22 INTERCEPTOR	149 F	FLASHBACK	275 F
KID CHAMELEON	149 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
MICKEY	149 F	GRAND SLAM TENNIS	275 F
PREDATOR 2	149 F	JURASSIC PARK	275 F
TERMINATOR	149 F	MICKEY ET DONALD	275 F
EMPIRE OF STEEL	179 F	POWER MONGER	275 F
ALIEN 3	199 F	ROAD RASH 2	275 F
IMMORTALS	199 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	SHINOBI III	275 F
PHELIOS	199 F	SONIC 2	275 F
TAZMANIA	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
THUNDER FORCE III	199 F	TEAM USA BASKET	275 F
TWO CRUDE DUDES	199 F	TORTUE NINJA	275 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F	WIMBLEDON	275 F
LHX ATTACK CHOPPER	249 F	X MEN	275 F
OLYMPIC GOLD	249 F	ALADDIN	314 F
POPULOUS	249 F	MORTAL KOMBAT	349 F
TERMINATOR 2	249 F	STREET FIGHTER 2*	389 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

DAVIS CUP TENNIS	399 F	LAND STALKER	449 F
FORMULA 1	399 F	SONIC PINBALL	449 F
FIFA SOCCER	449 F	VIRTUAL PINBALL	449 F

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

PRINCE OF PERSIA	399 F	SHERLOCK HOLMES II	449 F
BATMAN RETURN	449 F	SILPHEED	449 F
DUNE	449 F	SONIC	449 F
ECCO LE DAUPHIN	449 F	THUNDERHAWK	449 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

***(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)**

OUVERT :

DIMANCHE 12 et 19 décembre

SAMEDI 25 décembre

de 14 H à 19 H

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. **Uniquement pour l'achat de console neuve

RC : Paris B 385 215 603

* OCCASION

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.385.386+ (24H/24 - 7J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 F de Jeux Gratuits**

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin - 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à

SCORE GAMES 17, rue des Ecoles - 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑ CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

MEGA 12/93

petites annonces

Département 95

Super occasion !!! Vends MS 2 avec Sonic 1 et 2 + un très bon jeu de golf, le tout : 400F. Contacter le 39 78 49 09.

BELGIQUE

Vends console MS 2 + 1 man. (11 K7) + light phaser avec 2 K7. Téléphoner au 087/26 89 45 ou écrire à Mr RINGLET, Rue Ledercqs, 31 - B-4652 XHENDELESSE (BELGIQUE).

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 16

Ach. sur MD Toe Jam & Earl, Out Run, Decap Attack, M. Madness, Wonderboy 5, Galahad, Dragon's Fury, Moonwalker, Hauting, Alien 3, Mc D. G. Gladiators, Rocket Knight : 100F à 200F. Tél. : 45 32 03 25 ou écrire à Aurélise KNIGHT, Les Mullons, 16100 BRICE.

Département 24

Ach. tous jeux MD maxi. : 150F et jeux GG maxi : 100F. Vends ou échange jeux sur GG, Space Harrier, Marble Madness, Aerial Assault, Slider. Demander Michel le soir au 53 09 81 59.

Département 51

Achète Gunstar Heroes et vends NHLPA Hockey 93 et Speedball 2 sur MD. Téléphoner au 26 65 30 71, merci.

CONTACT

Département 02

Ech. sur MD K. Chameleon, Spiderman contre Flash Back, Tiny Toon et à toutes propositions. Tél. à Sébastien : 23 59 13 66, Urgent.

Département 06

Ech. sur MD Str. of Rage 1 et 2, Sonic Terminator, Tiny Toon, NHLPA Hockey, Fatal Fury, World Cup 90, Out Run, 2019 Mercs, Wrestle War, Thunder Force IV, Wrestlemania. Tél. à Fabien : 93 97 32 64.

Département 29

Ech. 5 jx MD (Bulls vs Blazer, Power Chal. Golf, Mario Lemieux Hock, Thunder Force 3 et Sonic. Tél. à Eric ap. 18H : 98 49 57 19.

Département 36

Echange Ecco The Dolphin contre Street of Rage 1 ou 2. Téléphoner à Guillaume au 54 38 64 53.

Département 37

Ech. sur MD, Ecco, Mercs ou Mickey contre Road Rash, Tortue Ninja, Tennis ou autres propositions. Tél. à Patrice au 47 45 28 75.

Département 44

Ech. Shadow of the Beast ou Spiderman contre Sonic 2 ou Tortues Ninja 4 ou Flashback. Tél. au 59 69 06 60 sauf week-end.

Département 59

Location, vente, achat et échange documentation complète et gratuite sur simple demande. CONSOLES MEGA CLUB, 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART.

Echange Flash Back contre Amazing Tennis en bon état. Contacter Johnny après 19H au 28 48 06 85.

Département 62

Ech. sur MD Mickey et Donald, Alisia Dragoon, Two Crude Dudes, Road Rush II contre jx de basket. Tél. à Sébastien au 21 54 92 31.

Ech. nombreux jeux MD. Téléphoner à Olivier au 21 27 19 37.

Département 69

Ech. sur MD, Jordan Vs Bird contre J.Strike, Shining Force, Tortues Ninja 4 ou autres jx. Tél. à Matthias : 74 71 74 62 si absent répondeur.

Echange Sonic contre Tiny Toons. Contacter le 72 27 83 09.

Département 76

Echange European Club Soccer, Mickey et Donald, Sonic, James Pond 3, Rolo to the Rescue contre n'importe quel jeu de basket. Téléphoner après 17H au 35 76 33 50.

Département 86

Echange Mickey et Donald, Street of Rage 1 et 2 contre Fatal Fury ou Tiny Toon. Appeler Edouard ap. 19H au 99 98 55 00.

VENTE

Département 05

Vends MD avec 3 jeux Venise A Hockey, Blockout, Saint Sword, California Games, Wonderboy 5, prix : 150F minimum. Vends GG 600F avec 2 jeux. Téléphoner au 92 21 39 86.

Département 06

Vds câbles permettant de relier une console Sega (MD ou MS) au moniteur d'un amstrad CPC (normal ou +) : 100F, câble hi-fi (option : 120F). Demander Eric de 18H à 20H au 93 84 49 52.

Département 11

Vds jeu MD, Street of Rage I : 150F. Tél. au 68 79 73 63.

Vends David Robinson : 100F, Thunder Force IV : 150F, Street of Rage : 50F ou éch. contre War Song, Sword of Vermillon, Populous... Téléphoner au 38 25 37 37.

Département 13

Vds jx MD B. Force, Sonic... de : 120F à 170F. Tél. : 91 95 79 78.

Département 14

Vends MD + jeux Tazmania, Street of Rage, Olympic Gold, NHLPA 93, Sonic + 2 manettes : 1200F ou jeu seul entre : 100F et 200F ou console + vidéo Sega 1 : 400F. Téléphoner à Guillaume après 19H au 31 23 16 84.

Vds MD + nbrx jx à prix intéressant. Tél. : 31 94 83 90, très urgent !

Département 15

Vends Fatal Fury + Flashback + Eco the Dolphin + World of Illusion, prix : 600F ou 150F le jeu. Téléphoner au 71 40 20 43.

Département 16

Vends jeux MD, Bio Hazard, Terminator 2, Batman, Sonic 2, Robocod : 150F pièce + menace avec 6 jeux : 300F. Demander Guillaume au 45 80 54 88.

Département 26

Vends le jeu MD (Flashback) ecco, S. of R. I et II, Thunder Force 4, Mickey 2, Sonic 2) prix entre : 50F et 350F, états neufs. Téléphoner à Karim au 75 53 61 18.

Département 29

Vends Mega-CD + Road Avenger, prix : 1500F. Contacter Anthony après 19H au 98 40 97 17.

Département 31

Vds Quackshot, Chuck Rock : 150F, Sonic 2 : 175F, W. of Illusion : 190F et G. Gladiators : 230F. Tél. à Cyril ap. 18H au 61 49 84 27.

Département 33

Vds sur MD, Granslam Tennis : 220F, Fantasia : 200F, EA Hockey : 190F, Alien Storm : 180F, St. of Rage : 150F, Mystic Defender : 150F, TF 3 : 200F, Altered Beast : 90F. Contacter Mme ROBERT au 56 91 75 63.

Département 34

Vends MD + 7 jeux + 2 manettes (Sonic, Quack Shot, SPG2, Mickey Mouse...). Tél. ap. 19H au 67 70 58 66, prix à débattre.

Département 35

Vds 6 bons jx (TTBE) SGP2, Quackshot, Strider, Golden Axe 2, Team USA, Flashback. Contacter Jacques au 99 49 03 35.

Département 38

Vds jx MD MS GG de : 100F à 250F. Tél. à Frédéric : 74 28 92 57.

Département 42

Vds ou éch. 19 jx MD (Flashback, TMHT 5, TF 4, J. Strick, Sonic 2, Str. of Rage 1 et 2...) : 150F à 300F. Tél. à Wilfried au 77 38 18 19.

Département 44

Vds jx MD Strider : 200F, Sonic 2 et Tazmania : 250F, Sonic : 70F ou éch. contre Cool Spot, Sunset Riders, Jungle Strike, Bulls vs Blazers... Tél. ap. 19H à Antoine au 40 83 01 77.

Département 45

Vends Hang on : 120F, Joe Montana 93 : 250F, Ayrton Senna GP : 250F, Sonic I : 200F. Téléphoner au 38 65 67 70.

Département 46

Vends jeux MD Street of Rage, Quackshot, TBE, prix : 200F pièce, possibilité d'échange contre jeux récents et en TBE. Téléphoner à David aux HR au 65 34 46 45.

Département 50

Vds jeu Tazmania : 200F. Demander Stéphane au 33 60 36 58.

Vends sur MD, Flashback ou Sonic 2 : 250F, F22 ou Winter ch. : 200F, Moonwalker : 100F, le tout en TBE. Demander Benjamin entre 17H et 19H au 33 58 41 01.

Département 51

Vends MD + 4 jeux (Street of Rage 2 : 200F...) prix : 990F + 2 manettes. Téléphoner à Jorys au 26 74 02 55.

Département 54

Vends sur MD Super Thunder Blade : 150F et Spiderman : 200F ou 300F les 2. Téléphoner après 18H au 83 64 18 24.

Département 57

Vds MD avec 2 man. + 2 jeux (Sonic, Street of Rage) janvier 93, prix : 1000F à débattre. Tél. à Damien ap. 18H au 87 53 51 19.

Département 59

Vds MD 2 manettes + 10 jx (Mercs, Castle of Shinobi, Tiny Toons, Alien, Storm, Moonwalker, Altered Beast, T2) : 2000F TBE, valeur : 5000F. Tél. : 27 24 41 72.

Département 63

Vds nbrx jx MD : 150F à 250F (Cool Spot, Sonic 2, Splatterhouse 2, Mickey, Hang-on, Monaco GP, Kid Chameleon, Shadow Dancer, Sonic, Streets of Rage, Two Crudes Dudes). Tél. au 73 36 57 24.

Département 64

Vends MD jap. avec 1 manette et Sonic 2, World Illusion, prix : 650F. Téléphoner à Matthieu au 59 21 71 73.

Département 65

Vends jeux MD prix : 200F à 250F, frais de port inclus, Ecco le Dauphin, Indiana Jones 3, Alisia Dragoon, Batman 3, Olympic Gold... Téléphoner au 62 99 26 36 (à toute heure).

Département 69

Vends Flashback sur MD, Batman Returns, Altered Beast. Demander Xavier au 78 95 10 82.

Idéal pour les fêtes de Noël ! MD fra. + 2 manettes + 9 jeux (Catch, Footus, Monaco GP...) + 15 MF, prix : 2290F (43% de réduction). Tél. à Arnaud aux heures de repas au 78 58 63 29.

Département 73

Vends MD (05/93) + 2 pads + 2 jeux (Sonic + Shinobi ou Mickey I + Quackshot) TBE garantie 7 mois, prix : 850F. Téléphoner à David après 18H au 79 85 03 95.

Département 75

Vds Aladdin + Sonic : 410F, sur MS Mortal Kombat + Chase HQ + Action Fighter : 290F, adapt. MS/GG : 60F. Tél. : 42 64 65 98.

Département 77

Vds Fatal Labyrinth sur MD : 100F. Tél. à Florent au 60 03 93 93.

Département 78

Vds Cool Spot, St. of Rage II, F22, The Immortal, St. of R. et Sonic (les 2 : 300F). Ach. ou éch. Amazing Tennis, Fatal Fury, Jungle Strike, Out of this W., Splatter House III. Tél. à Nicolas : 30 58 49 98.

Département 88

Vds MD + 2 jx Sonic, Quackshot + 2 manettes (dont pro 2) état neuf, prix : 600F. Vds aussi jx MS le pistolet + 3 jx : 300F. Vends Out Run, Space Harrier, Ghostbusters, Double Dragon, Alex Kid... prix entre : 200F et 150F. Tél. au 29 36 36 88.

Département 91

Vends Megadrive jap. + 2 man. (7 mois de garantie) prix : 1300F. Ecrire à CACHIN Jean-Christophe, 6 Rue du 11 Novembre, 91190 GIF SUR YVETTE, tél. : 69 82 94 32.

Département 92

Vds Devilish sur GG : 100F. Ech. jx MD. Tél. à Valérie : 47 75 81 65.

Département 93

Vends Cool Spot : 260F, Turtles The Hyper Stone Heist : 250F, Streets of Rage sans notice mais avec boîte : 100F sur MD. Téléphoner à Florent après 18H30 au 48 49 78 29.

Département 95

Vds jx MD (Aladin, Flashback, Jungle Strike, Streets of Rage II, James Pond II, Super Thunder Blade, Sonic I et II, Eswat) de 80F à 285F. Tél. à Fabrice à partir de 19H au 34 67 46 18.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 23

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

LE CD-ROM A ETE CONCU POUR UNE SEULE RAISON...

Microcosm met en scène les plus incroyables séquences de cinéma en combinant des effets spéciaux spectaculaires et de l'action époustouflante!

Microcosm vous emmène dans une autre dimension, celle de la nouvelle génération d'images de synthèse et de laventure interactive.

Essayez Microcosm et vous serez témoin de l'expérience la plus étrange et la plus incroyable qui n'a jamais été vue même dans les rêves les plus insensés!!!

MICROCOSM

PERSONNE N'ECHAPPERA A CETTE EXPERIENCE!

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games.
All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademark of Sega Enterprises Ltd.